



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NA VALORIZAÇÃO DA HERANÇA CULTURAL DOS REFUGIADOS

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Andreia Tavares Baptista

Porto, Setembro 2019



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NA VALORIZAÇÃO DA HERANÇA CULTURAL DOS REFUGIADOS

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Andreia Tavares Baptista

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professor Doutor Luís Teixeira

E coorientação de

Professor Doutor Henrique Manuel Pereira

Porto, Setembro 2019

Àqueles que não desistem.

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer à Universidade Católica Portuguesa, em particular à Escola das Artes, pela sua contribuição e enriquecimento curricular e pessoal.

Em segundo lugar, destino um enorme agradecimento ao meu orientador Professor Doutor Luís Teixeira e coorientador Professor Doutor Henrique Manuel Pereira, ao longo de todo este percurso, na partilha de conhecimento científico, disponibilidade e acompanhamento incansável, bem como de inspiração. De realçar também, os docentes de todo o mestrado, pela perfeita junção de conhecimento, que contribuíram para estes dois anos tão enriquecedores.

Agradeço, também, à minha família, pela presença e suporte constante, sem eles nada seria possível, ou certamente, seria mais difícil.

E agradeço aos meus amigos, pelas palavras de ânimo, apoio e amizade. Em especial ao Hélder, pela ajuda e disponibilidade, bem como a amizade de longa data.

Resumo

A presente dissertação – tendo por base o uso das tecnologias digitais, como sejam as plataformas digitais, *crowdsourcing*, e, eventualmente, a realidade virtual e a realidade aumentada – tem em vista uma proposta concreta e inovadora às questões decorrentes dos fenómenos migratórios e comunidades refugiadas. Para o efeito, procuramos desenvolver um edifício conceptual que lhe sirva de base e direção, privilegiando três núcleos essenciais: as referidas tecnologias digitais, a herança cultural (e, mais especificamente, o Património Imaterial), e a comunidade refugiada (designadamente a Síria). Com igual objetivo, empreendemos um mapeamento de projetos existentes no mesmo universo temático e com objetivos similares.

Palavras Chave: *refugiados, herança cultural, património imaterial, tecnologias digitais, crowdsourcing.*

Abstract

This dissertation - based on the use of digital technologies such as digital platforms, crowdsourcing, and eventually virtual reality and augmented reality - aims at a concrete and innovative proposal to the issues arising from migratory phenomena and refugee communities. To this end, we seek to develop a conceptual building that will serve as its basis and direction, focusing on three core areas: digital technologies, cultural heritage (and, more specifically, Intangible Heritage), and the refugee community (namely Syria). With the same objective, we undertake a mapping of existing projects in the same thematic universe and with similar objectives.

Keywords: *refugees, cultural heritage, intangible heritage, digital technologies, crowdsourcing*

Índice

<i>Agradecimentos</i>	<i>vi</i>
<i>Resumo</i>	<i>vii</i>
<i>Abstract</i>	<i>viii</i>
<i>Índice</i>	<i>ix</i>
<i>Índice de figuras</i>	<i>xi</i>
<i>Acrónimos</i>	<i>2</i>
1. Introdução	4
1.1. Objetivos	6
1.2. Metodologia	6
1.3. Estrutura da dissertação	6
2. Tecnologia Digital	8
2.1. Plataformas e Redes Digitais	8
2.2. Plataformas e Instituições Culturais	9
2.3. Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR)	11
2.4. Crowdsourcing	14
2.4.1. Tipologia de Howe.....	15
2.4.2. Tipologia de Brabham.....	16
2.4.3. Sistemas de crowdsourcing.....	18
2.5. Marketing Social	19
3. Herança Cultural e Contextos Históricos	22
3.1. Património Cultural Imaterial	22
3.1.1. Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial	24
3.2. Tecnologia e Património Cultural Imaterial	27
3.3. Contexto Histórico e Identidade Cultural: o caso da Síria	28
3.3.1. Património da Humanidade, caso da Síria	32

3.4.	Línguas em perigo de extinção	41
3.4.1.	Língua Aramaica.....	43
3.5.	Arte e Refugiados.....	45
4.	<i>Refugiados: números e conceitos.....</i>	47
4.1.	Migrantes e Refugiados.....	47
4.2.	Deslocações: Tendências mais recentes	48
4.3.	União Europeia – Programa de Reinstalação/Recolocação	50
4.4.	Projetos Refugiados.....	51
4.4.1.	Projetos com refugiados e <i>crowdsourcing</i>	59
5.	<i>Conclusões</i>	63
5.1.	Proposta.....	64
5.1.1.	Caraterização da Proposta.....	64
5.1.2.	Atividades	66
	<i>Bibliografia</i>	69

Índice de figuras

Figura 1 - Abertura do filme "Clouds over Sidra"	13
Figura 2 - Fotografia de um dos ataques, onde é evidente a destruição.	29
Figura 3 – Na primeira imagem, o grafite, e nas outras imagens, as duas das crianças acusadas e como ficaram mal tratadas.	29
Figura 4 - O nº de vítimas da guerra.....	30
Figura 5 - Mesquita de Umayyads, na Cidade Antiga de Damasco	32
Figura 6 - Krak des Chevaliers	33
Figura 7 - Fortaleza de Saladino	34
Figura 8 - Antes e depois da guerra em Palmyra.....	35
Figura 9 - Antes e depois em Aleppo	36
Figura 10 - Anfiteatro romano em Bosra.....	36
Figura 11 - Os três estágios da guerra Síria)	38
Figura 12 - Umas das histórias do Mosaic	39
Figura 13 - representação 3D do Templo de Bel, em Palmyra.....	40
Figura 14 - Representação do anfiteatro romano, em Palmyra, pelo Arc/k Project	40
Figura 15 - UNESCO Atlas of the World's Languages in Danger	44
Figura 16- Tendências de deslocções globais (2007-2017), em Global Trends	49
Figura 17- Dados gerais do acolhimento de pessoas refugiadas em Portugal (2015-2018), em Comissão Europeia	50
Figura 18 - Logotipo do projeto Amal Soap.....	52
Figura 19 - Logotipo do projeto Cucula	52
Figura 20 - Uma das fotografias expostas.	53
Figura 21 - Numa das experiências virtuais, com o FRP	53
Figura 22 - Logotipo do projeto Kitchen on the Run	54
Figura 23 - Um dos espaços do Migrationlab.....	54

Figura 24 - Logotipo do Music Against Borders	55
Figura 25 - Referência à 1º rádio online na Europa, direcionada por refugiados.....	55
Figura 26 - Logotipo do Refugees Welcome Film Festival	55
Figura 27 - A ROW3D numa das suas iniciativas	56
Figura 28 - Logotipo da Techfugees.....	57
Figura 29 - Crianças refugiadas com um dos trabalhos do The Za'atari Project	58
Figura 30 - Cartaz do 8º Refugee Film Festival	58
Figura 31- Imagem da Red Carpet to Za'atari by Sputniko!.....	59
Figura 32 - Imagem do mural concluído	60
Figura 33 - Imagem dos refugiados no restaurante Mezze.....	61
Figura 34 - Imagem do sabonete da Amal Soap.....	62
Figura 35 – Cronograma Proposta Your Turn.....	66
Figura 36 – Layout Proposta Your Turn	68

Acrónimos

ACM	Alto Comissariado para as Migrações
ACNUR	Alto Comisariado de las Naciones Unidas para los Refugiados
AKDN	Aga Khan Development Network (Rede Internacional de Desenvolvimento Aga Khan)
AKTC	Aga Khan Trust for Culture (Fundo Aga Khan para a Cultura)
CPR	Conselho Português para os Refugiados
FRP	Family Reunion Project
JRS	Serviço Jesuíta aos Refugiados
ONG	Organização não-Governamental
PAR	Plataforma de Apoio aos Refugiados
RA	Realidade Aumentada
RCAAP	Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal
RSD	Refugee Status Determination (Determinação do Estatuto de Refugiados)
RV	Realidade Virtual
SEF	Serviço de Estrangeiros e Fronteiras (SEF)
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation
UNHCR	The United Nations High Commission for Refugees
UNRWA	United Nations Relief and Works Agency
VR	Virtual Reality

1. Introdução

A presente dissertação – *O uso da Tecnologia Digital na Valorização da Herança Cultural dos Refugiados* – foi elaborada no âmbito do Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas.

A escolha deste tema foi particularmente fácil, não só pelo tema – refugiados, estar na ordem do dia, e por ser um problema que necessita urgentemente de apoio e atenção. Mas também pela minha própria preocupação em ajudar o outro, seja o que está aqui ao lado, como o que está no outro lado do mundo e que provavelmente nunca mais verei. Já viajei umas quantas vezes para o outro lado do mundo em serviço de voluntariado, e como tal julgo que faria todo o sentido usar esta dissertação com um sentido mais social e pessoal.

Sendo assim, esta dissertação, explora três temas nucleares : a tecnologia digital, a herança cultural e os refugiados (com destaque na Síria).

A generalização da designação de “Herança Cultural” aconteceu após a Segunda Guerra Mundial pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). A necessidade de salvaguarda da Herança Cultural surgiu com o medo de esta ser destruída por guerras, desastres naturais ou outras influências negativas. A Convenção da UNESCO sobre a Proteção do Património Mundial Cultural e Natural de 1972 (UNESCO, *Convention on the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*, 1972) visava a proteção do património material, como monumentos culturais, edifícios históricos e sítios naturais. Até dezembro de 2015, 1031 elementos do património haviam sido incluídos na Lista do Património Mundial (UNESCO, *World Heritage List*), dos quais havia quatro vezes mais exemplos de património cultural do que património natural, e outros 1631 elementos na “Tentative List”.

Em 1992, a UNESCO criou o Programa Memória do Mundo (UNESCO, *Memory of the World*) para garantir que o património documental não fosse esquecido, para o preservar e torná-lo o mais acessível possível. O programa inclui 324 elementos de todos os tipos de património documental: manuscritos, documentos, mapas, cartas e livros, registros de áudio, fotográficos e de filmes e extensas coleções de diversos documentos. O Programa Memória do Mundo protege assim o conteúdo (a parte intangível) do património documental, enquanto as instituições salvaguardam a documentação original, o arquivo e o material da biblioteca nos formatos originais (a vertente material).

A expressão “património cultural intangível” tem sido amplamente utilizada desde o início do século XXI com o programa “The Proclamation of Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity, 2001” (UNESCO, *Proclamation of Masterpieces of Oral and Intangible Heritage of Humanity: Guide for the presentation of candidature files*, 2001). A Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial de 2003 (UNESCO, *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*) define como,

“the practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage”, (UNESCO, *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*), enfatizando especialmente a

transmissão de geração em geração, a recriação como resposta ao ambiente social, ao mundo natural e história e um senso de identidade e conexão com as gerações anteriores (UNESCO, Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage).

A salvaguarda é definida como,

“measures aimed at ensuring the viability of the intangible cultural heritage, including the identification, documentation, research, preservation, protection, promotion, enhancement, transmission, particularly through formal and non-formal education, as well as the revitalization of the various aspects of such heritage” (UNESCO, Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, artigo 2/3).

Os Estados que subscrevem a Convenção devem tomar as medidas necessárias para garantir a salvaguarda do património cultural intangível no seu território, em cooperação com os portadores (fonte anterior - Convenção, Artigo 11). Mas quando, numa situação de guerra, os Estados não são capazes de cumprir o Artigo 11 da convenção o que pode ser feito? Nesse contexto, como preservar o património cultural imaterial, em particular das comunidades de refugiados?

A UNESCO reconhece que as “comunidades, grupos e, às vezes, os indivíduos” que são os portadores, guardiões e transmissores do património cultural intangível desempenhem o papel mais importante na identificação, gestão e preservação de seu património (Blake 2009: 50). Shina-Nancy Erlewein defende uma maior participação das comunidades e grupos de apoio nos processos de tomada de decisão sobre a herança cultural e a sua representação audiovisual. Ela realça que a Convenção concentra-se nos processos de evolução, desenvolvimento, (re) criação, preservação e transmissão do património cultural intangível, e não nas suas manifestações, razão pela qual o património é objeto de negociações constantes (Erlewein, pp. 28-34).

Nesta dissertação proponho-me abordar exemplos de como os novos media podem ser usados na transmissão da Herança Cultural usando exemplos da sinergia entre a tecnologia digital e o património cultural intangível. Os novos media podem ser caracterizados pelo uso variado de imagens, palavras e sons em contexto digital.

A interatividade dos novos media, a possibilidade de interpretação não linear e a acessibilidade aos conteúdos em qualquer parte do mundo posicionam o uso de novos media como uma ferramenta emergente na interpretação, documentação e transmissão da Herança Cultural.

As tecnologias digitais podem não só serem úteis para documentar tradições e práticas, mas mais importante ainda, permitirem ligar crianças e jovens à sua própria herança cultural. Uma das questões associadas ao património cultural intangível é que ele é praticado principalmente pela população mais idosa. Ao envolver toda a comunidade através das tecnologias digitais, é possível não só preservar, mas também valorizar a Herança Cultural de toda uma comunidade que se encontra refugiada noutro local.

1.1. Objetivos

O objetivo principal deste documento é o estudo de como o uso da tecnologia digital, em particular das plataformas online, tem permitido valorizar a herança cultural da comunidade refugiadas.

Para alcançar este objetivo principal é definido um segundo objetivo: identificar e posteriormente analisar projetos que combinem estas três vertentes (tecnologia digital; herança cultural; refugiados).

Um último objetivo, é sugerir uma proposta de desenvolvimento de uma plataforma que fomenta a valorização do património imaterial cultural da comunidade refugiada Síria.

1.2. Metodologia

O modelo conceptual proposto e as respetivas hipóteses de investigação procuram responder à questão de investigação aplicada no contexto dos refugiados.

Para tal, recorre-se à pesquisa de estado de arte, afim de estudar e analisar os conceitos e dados mais pertinentes para a solução, vista como proposta final.

E também, vamos analisar projetos que já tenham usado uma ou duas das variáveis (tecnologia digital; herança cultural; refugiados), e que achamos importante a referência, bem como a inspiração.

O estudo empírico, com base nos dados recolhidos, resultará numa proposta final que achamos ter bases e estatuto para avançar.

No quadro deste conjunto, não só analisaremos conceitos e dados estatísticos, como faremos o levantamento, mapeamento e catalogação de projetos já desenvolvidos e disponibilizados *online*. A recolha de fontes far-se-á essencialmente por via de artigos científicos e bases de dados, designadamente a *RCAAP* e *B-on*.

1.3. Estrutura da dissertação

O trabalho está organizado em quatro capítulos.

No primeiro, são discutidas as tecnologias digitais que tem sido usadas em projetos de valorização da Herança Cultural, em particular do Património Cultural Imaterial. O foco nas tecnologias digitais incide nas plataformas e redes digitais, e na realidade virtual e na realidade aumentada. Apesar de não serem tecnologias digitais, o capítulo irá abordar o *crowdsourcing* e o marketing social que têm beneficiado com o advento das tecnologias digitais.

O segundo capítulo incide na herança cultural e no seu contexto histórico. São analisados conceitos referentes ao património e à herança cultural, especificando nesta última a de carácter imaterial. Neste sentido, tomaremos como documento orientador a Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial. De modo ainda mais específico, integraremos o contexto histórico e o património imaterial da Síria, tendo como objetivo desenhar o contexto histórico da nossa investigação. A língua aramaica, hoje ameaçada de extinção, assumir-se-á aqui como exemplo eloquente do património imaterial sírio, merecendo também destaque o papel da arte num duplo sentido: como instrumento ao serviço dos refugiados e como agente de mobilização sociocultural.

As problemáticas da migração e dos refugiados terão desenvolvimento no terceiro capítulo desta dissertação, tomando por base os Protocolos e Convenções relativos a migrantes, a requerentes de asilo e a refugiados. Neste âmbito, analisaremos o Relatório de Tendências Global, disponibilizado pela UNHCR (The United Nations High Commission for Refugees), colhendo dele importantes dados estatísticos para o nosso estudo. Por outro lado, mapearemos e catalogaremos alguns projetos culturais com/sobre a comunidade refugiada que tenham usado também o *crowdfunding* como ferramenta.

Finalmente, no quarto e último capítulo, apresentaremos a nossa proposta concreta e, a nosso conhecimento, inovadora: a YOUR TURN. Configurando uma resposta às problemáticas desenvolvidas na presente dissertação, complementa o que vem sendo desenvolvido no universo da problemática dos refugiados.

A YOUR TURN será, pois, um projeto colaborativo assente na salvaguarda, preservação e partilha das comunidades refugiadas (com destaque para a Síria), visando disponibilizar um espaço de livre acesso. Por meio do *crowdsourcing* viabilizará a partilha de experiências e de conhecimentos com foco no património imaterial.

2. Tecnologia Digital

A tecnologia digital tem lugar nesta dissertação ao serviço da herança cultural e da comunidade refugiada, e com o objetivo de estruturar uma proposta final. Como tal, os termos e conceitos que foram incluídos neste capítulo são específicos e complementam-se. E eventualmente serão úteis na proposta, no antes ou durante da mesma.

2.1. Plataformas e Redes Digitais

Segundo os autores, Solomon e Tuten (2015), nas duas últimas décadas enfrentamos a primeira revolução digital, onde surgiram dezenas de inovações tecnológicas em particular, o desenvolvimento das primeiras e mais populares ferramentas da internet: a chamada *web 1.0*.

Com o crescimento das comunidades virtuais mudou-se do paradigma de comunicação vertical para um movimento crescente e horizontal, de expressão livre e fácil, com repercussão das perceções (do one-to-one para o many-to-many): a chamada *web 2.0*.

A *web 2.0*, para Solomon e Tuten, veio acrescentar valor pois inicia o “quinto P” do marketing, que se refere à participação (ver seção 2.5). Quando os consumidores iniciam um diálogo contínuo com outras pessoas e empresas, a participação no processo aumenta – isso gera maior satisfação mútua, para clientes e empresários.” (Solomon e Tuten, 2015, p. 36).

Um dos grandes estudiosos em inovação tecnológica, Tim O'Reilly, define *web 2.0* como o avanço da tecnologia online que faz com que a interatividade seja realmente possível, assim como também oferece aos utilizadores controlo, liberdade e a capacidade de participação em vários diálogos (ibid. p. 12). Tim O'Reilly identificou várias características para descrever como os produtores de *software* – após o início do movimento *.com* em 2001 – novas formas de colaboração na Internet para produzir software e experiências mais satisfatórias para o utilizador.

Um dos principais autores desta abordagem, Tarleton Gillespie (2010) refere que inicialmente o termo plataforma foi usado por serviços como o *Youtube* e *Google* enquanto parte de uma estratégia para se posicionarem como intermediários.

Para definirmos as redes sociais, precisamos entender qual é a grande vantagem da abordagem de comunicação transversal destas redes.

De um ponto de vista social a tecnologia sugere a substituição ou a ampliação de uma capacidade que antes era realizada pelas mãos ou pela mente humana por uma outra ação. É a necessidade (subjativa, objetiva e/ou económica), ou seja, é o que mobiliza o intelecto para a criação de algo novo (Bertoncello et al., 2015).

As redes sociais mesmo com todo o seu teor e perspetiva económica, criadas num momento em que a sociedade estava altamente verticalizada, passaram a proporcionar aos seus utilizadores experiências de relações sociais horizontais. O que a nova geração da internet possibilitou (a

chamada *web 2.0*) foi um uso coletivo e aberto: qualquer pessoa com limitados conhecimentos informáticos pode criar, inserir e retirar conteúdos da rede. Esse uso social sem passar por níveis hierárquicos é o que marca um novo momento, que ficou conhecido como a *web 2.0*. (Bertoncello et al., 2015).

No entender de Gillespie (2010) o termo *web 2.0* representa uma estratégia discursiva que visava tornar invisíveis as mediações sociotécnicas realizadas através dos algoritmos, dos termos de serviço, dos sistemas de recomendação etc. Apesar de criador do termo, O'Reilly (2005) admitiu mais tarde haver discordância quanto ao significado de *web 2.0*.

Os autores Solomon e Tuten (2015) descrevem algumas das características principais que suportam o significado da *web 2.0* : a web como plataforma; a participação de utilizadores e o crowdsourcing; o conteúdo definido pelo utilizador; os efeitos da rede; a escalabilidade; o uso do Beta (fase de testes); e a economia da reputação.

Alguns críticos (por exemplo, Alby, 2008; Kantel, 2009) afirmam que a *web 2.0* não é uma nova versão da web, como o 2.0 pode sugerir, mas “uma maneira diferente de usar a Internet” (Yasko, 2007, p. 42).

2.2. Plataformas e Instituições Culturais

Além disso, os critérios estabelecidos por O'Reilly destinavam-se a produtores de software e, portanto, não respondiam às necessidades das instituições culturais, especialmente as bibliotecas, arquivos e museus, uma vez que estas são instituições tradicionais, predominantemente formadas por objetos físicos e não digitais. Não obstante, a tendência crescente para *web 2.0* potencia uma nova instituição do património digital online, a chamada instituição da memória, onde serão integráveis, de alguma forma, precisamente os arquivos, bibliotecas e museus. Estas instituições de memória, organizam o registo cultural e intelectual europeu.

A memória de povos, comunidades, instituições e indivíduos, o património científico e cultural, e os produtos ao longo do tempo da nossa imaginação, artesanato e aprendizagem juntam-se aos antepassados e são o legado para as futuras gerações. As instituições de memória contribuem direta e indiretamente para a prosperidade por meio do apoio à aprendizagem, comércio, turismo e realização pessoal. (Dempsey, 2000)

Para instituições de memória, a comunicação online com um público distante e heterogéneo torna-se cada vez mais importante. Como a comunicação é principalmente um ato social, é importante examinar de perto os aspetos sociais da *web 2.0*, também chamada de Web Social, enfatizando as ideias de comunicação e participação (Chan, Kelly, Russo & Watkins, 2008, p. 22).

O impacto da web social está prestes a mudar o setor cultural, algumas instituições culturais adaptaram prontamente a funcionalidade da *web 2.0* às suas necessidades, enquanto outras são mais relutantes. O ponto crucial é o fato de que os serviços da web nascem digitais, mas o setor cultural não o é (Finnis, 2008, p. 151).

Não obstante, as instituições culturais precisam adaptar-se à web social, uma vez que esta alcança cada vez mais importância devido ao crescente número dos nativos digitais, ou seja, a geração que cresceu usando computadores, videogames e Internet. Ao aprender a linguagem digital da tecnologia da informação, estes falantes nativos contrastam com as gerações anteriores, que, mais lentamente, se mudaram para o mundo das novas tecnologias. São, por isso, os chamados imigrantes digitais (Prensky, 2001).

Como em todas as instituições culturais, também é iminente a presença de museus na web, porque a procura de informações na Internet tornou-se parte do padrão de muitos utilizadores.

Cada vez mais utilizadores consideram a Internet como uma extensão digital dos seus meios físicos de ação (Wersig, 2001).

Como consequência, as instituições que não estão adequadamente representadas na Internet ou são difíceis de encontrar correm o risco de serem ignoradas ou mesmo consideradas inexistentes no que se refere ao planeamento de ações.

Como a maioria dos utilizadores da Internet também se interessam por museus, essas instituições precisam estar presentes na Internet, pois as visitas a museus exigem planeamento de ações (Wersig, 2001).

Mas estar presente na Internet não é suficiente, os museus também precisam de se adaptar às mudanças no comportamento do utilizador online que faz parte da *web 2.0* (Finnis, 2008, pp. 151-153).

Parece que os museus no mundo, de língua inglesa estão a abrir-se com mais disposição do que as instituições do continente europeu (para detalhes, ver os estudos na França, Reino Unido e EUA e países de língua alemã, respetivamente, por Crenn & Vidal, 2007; Economou, Nikonanou & Shahani, 2008; Bieber, Kraemer, Lill & Schweibenz, 2009). Portanto, a questão crucial é esta: por que é tão difícil para muitos museus adotar as ideias e ferramentas da Web 2.0?

Para encontrar uma resposta para essa pergunta, é preciso não apenas levar em consideração a autoridade, mas também a comunicação, a participação e a confiança no museu em causa. Tanto mais que “o cerne de qualquer discussão sobre museu e *Web 2.0* reside na questão da autoridade”, como afirma Matthew MacArthur (2007, p. 59).

Por um lado, a participação é o elemento principal da *Web 2.0*, pois os utilizadores devem contribuir igualmente (de forma, colaborativa) e controlar a qualidade do conteúdo criado. Exemplo disso é a *Wikipédia*.

É grande a imprevisibilidade da participação do utilizador. Por isso, a referida participação coloca em risco a noção de controlo do museu sobre o seu conteúdo, bem como a autoridade interpretativa.

Devido a essa imprevisibilidade inerente, o museu não controla como os utilizadores vão usar o conteúdo – por exemplo, o fenómeno de sequestro de imagens, como descrito por Finnis (2008, p. 155, pp. 160-161) – nem pode controlar de maneira eficiente e eficaz, a qualidade de

conteúdo produzido por um grande grupo de utilizadores. O problema com esse tipo de conteúdo é que ele pode ser de baixa qualidade e, portanto, quando colocado online, sem controlo de qualidade, pode até ameaçar a reputação da instituição.

Na *web 2.0*, essa situação é resolvida pelo paradigma de confiança radical na comunidade de utilizadores. Darlene Fichter defende que a confiança radical reside no fato de o abuso pode acontecer, mas que a comunidade e a participação acabam por funcionar. No mundo real, sabemos que o vandalismo acontece, mas continua a existir arte e escultura nos parques. Como comunidade *online*, criamos salvaguardas ou mecanismos que ajudam a manter abertas e em funcionamento a contribuição e participação. (Fichter, 2006)

A participação do utilizador pode prosperar apenas num clima de confiança radical. Simultaneamente, o princípio da confiança radical colide com a responsabilidade constitucional de um museu (dependendo da legislação local), através do conteúdo gerado pelo utilizador que contribui para o site, o medo de que o vandalismo digital gere conteúdo negativo para a confiança no site do museu.

Por conseguinte, a difícil tarefa do museu é encontrar um equilíbrio entre um certo grau de confiança nos utilizadores e uma certa quantidade de controlo, que seja suficientemente baixa para estimular a participação do utilizador, e suficientemente alta para permitir que a instituição mantenha a responsabilidade pela qualidade do seu conteúdo. Confiar apenas no controlo da comunidade pode ser demasiado ousado para uma instituição, como um museu, cuja reputação, se baseia na confiança do público. Talvez por isso, “*a maioria dos museus permanecem lentos para reconhecer os seus utilizadores como participantes culturais ativos em muitos intercâmbios culturais.*” (Chan, Kelly, Russo e Watkins, 2008, p. 23).

Para continuarem a ser agentes relevantes na sociedade da informação, os museus precisam de estar prontos para ceder autoridade e controlo sobre o conteúdo, permitindo que o público contribua com opiniões sobre o conteúdo do museu e usando-as de acordo com os seus interesses e necessidades.

Isso inclui o uso de medias sociais na Internet, o que não significa necessariamente que cada instituição precise, no imediato, dos medias sociais e use toda a gama de aplicações. Portanto, é melhor começar por testar algumas das aplicações da *web 2.0* e optar por uma ou duas, que respondam às necessidades e se ajustem à missão de cada instituição e do seu público.

Nesse processo, o equilíbrio entre autoridade e controlo, por um lado, e participação e confiança, por outro, pode ser testado e refinado na prática diária. Independentemente dos esforços de museus individuais, outras pesquisas académicas devem ser conduzidas, designadamente sobre a socialização das visitas online, e a autoridade, a comunicação, a participação e a confiança nos museus.

2.3. Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR)

A introdução de novos medias é sempre um processo de isolar elementos dos media tradicionais e de os reconfigurar de maneiras novas.

A nova configuração enfatiza qualidades que podem ter estado latentes nos media anteriores, mas também mostra onde esses media anteriores ficaram aquém. A nova forma de media procura compensar as deficiências e proporcionar uma nova experiência que vai além do que estava disponível antes. Assim, os próximos passos na cultura dos media, o aumento das experiências com dispositivos e serviços móveis, não surgirão como uma rutura revolucionária, mas como um processo de adaptações cooperativas e competitivas. Podemos esperar que os novos produtos sejam baseados em formulários digitais existentes, porém combinados e configurados de maneiras novas. Prever como serão essas reconfigurações é tarefa difícil, tanto mais que novas formas de media social estão constantemente a aparecer.

Por exemplo, nos últimos anos, o serviço de partilha de imagens e vídeos do *Snapchat* tornou-se bastante popular, inicialmente porque quaisquer imagens ou vídeos, uma vez visionados, eram apagados, dando isso ao utilizador uma sensação de privacidade e garantia de que as imagens não seriam divulgadas. Mais recentemente, o *Snapchat* adicionou uma espécie de camadas de *Etch-a-Sketch* de vários acréscimos às fotos, como o *Face Swap*.

O aumento de plataformas já existentes é uma estratégia de media comum. Por exemplo, a combinação do videogame com a transmissão de vídeo na Internet produziu a *Twitch*.

Podemos esperar que esses tipos de aprimoramentos dos formulários digitais mais populares e atraentes continuem e, em particular, para explorar duas capacidades que foram adormecidas ou subdesenvolvidas nos media dominantes do século XX, e que agora prometem formas aumentadas de expressão e comunicação. Essas duas capacidades (aumento de chave) são a perceção de localização e a entrada multissensorial (especialmente toque e propriocepção).

O autor de ficção científica Vernor Vinge oferece-nos a visão do *HoloLens* no romance de ficção científica *Rainbows End* (2006). O ano é 2025 e a Realidade Aumentada tornou-se a tecnologia dominante. Aqueles que se adaptaram com sucesso à vida urbana contemporânea usam trajes corporais elaborados que permitem-lhes ver, ouvir, sentir e interagir com um mundo de informações ao seu redor. Sensores implantados pelo mundo, mas novamente principalmente em centros populacionais, localizam e respondem aos seres humanos em trajes corporais, e toda essa tecnologia está conectada a uma Internet de enorme largura de banda.

O problema desta previsão de um mundo tecnológico perfeito, reside não apenas no fato de que a tecnologia está a progredir mais lentamente do que imaginava Vinge, mas há um problema mais profundo: nenhuma tecnologia única de media (nem Realidade Virtual nem Realidade Aumentada) é capaz de ultrapassar todas as outras. O “próximo passo” na cultura de media será a contínua multiplicação e diversificação das formas de media. A plenitude dos media será o princípio orientador, e não um meio dominante que englobe toda a prática. Todos os exemplos que discutimos acima tem em comum: eles são especiais, particularmente adequados para certas comunidades de usuários, certos usos desejados para entretenimento, trabalho, comércio ou educação. É assim que os media são hoje: todos eles são adaptados a comunidades específicas, mesmo que algumas das comunidades sejam muito grandes (por exemplo, *Facebook*).

Como toda a ficção científica e toda a futurologia, *Rainbows End* não é realmente sobre o futuro, mas é, em vez disso, uma releitura do presente. Neste caso, o romance de Vinge ainda é indicativo do desejo de uma única forma de media, neste caso, a AR assumir o controlo do mundo dos media e ultrapassar todas as outras. Parece provável que a maioria das formas que

surgiram na era dos media digital - acima de todos os videogames e medias sociais - continuará a ser parte importante da nossa cultura, embora eles próprios possam passar por alterações para uma nova era de realidade mista. Jogos de realidade mista e “*tweets*” de medias sociais e “páginas de *Facebook*” podem começar a aparecer em formas que pontuam a paisagem visual, apresentadas numa tela, como *HoloLens*. No entanto, seria normal se algum segmento do público continuasse a ler livros, a assistir a filmes e peças de teatro. A maioria, senão todas as ampliações do passado continuarão, embora possam ter comunidades de utilizadores menores. Não haverá um único meio que absorva todos os outros; em vez disso, diferentes medias continuarão a aparecer, cada uma ampliará diferentes aspetos da nossa experiência diária.

A realidade virtual tornou-se recentemente uma forma de media difundida com a introdução de *headsets* baratos, como o *Oculus Rift* e o *HTC Vive*, bem como o *Google Cardboard* e softwares que convertem *smartphones* em *headsets* improvisados. Esses dispositivos estão agora a ser oferecidos como plataformas ideais para jogos de vídeo.

Há também um interesse crescente em filmes de realidade virtual, como os criados pelo cineasta Chris Milk e outros (VRSE.com). Esses filmes de VR são híbridos de géneros cinematográficos tradicionais, como o documentário e o filme de terror. É a reivindicação dos cineastas de VR que o vídeo de 360 graus nos coloque “na cena”. Supõe-se que esta forma lhe dará uma maior sensação de imersão e, portanto, envolvimento emocional na ação. Este é exatamente o ponto que Chris Milk faz na palestra “*How virtuality reality can create the ultimate empathy machine*” no TED Talk (2015). A alegação de maior autenticidade, realidade ou engajamento é uma reivindicação típica de remediação feita por criadores de um novo meio. Os filmes de realidade virtual são como filmes tradicionais, apenas melhores aos seus proponentes, porque aumentam a empatia.



Figura 1 - Abertura do filme "Clouds over Sidra"

“*Clouds Over Sidra*” (Figura 1) foi o primeiro filme produzido em VR, para a Nações Unidas, criado para apoiar a campanha, para destacar a situação das comunidades vulneráveis, especialmente os refugiados. “*Clouds Over Sidra*” segue uma rapariga de 20 anos, Sidra, no

campo *Za'atari*, no Jordão. Ela descreve a família e leva-o numa jornada pelo campo de refugiados onde vive. Senta-o numa improvisada sala de aula e observa crianças a caminhar pelas ruas enlameadas do acampamento. Esta é uma experiência poderosa, imersiva e profundamente comovente, invocada por um filme.

No filme de VR - *The Displaced*, por exemplo, crianças refugiadas de conflitos na Síria, Sudão do Sul e Ucrânia são mostradas no seu dia-a-dia e os espectadores, são inseridos no mundo dos refugiados, em 360 graus. Decidiram usar esta nova tecnologia de produção, pois permite um sentimento incomum de conexão com pessoas cujas vidas estão longe da nossa realidade. Ao criar um ambiente de 360 graus que rodeia o espetador, a realidade virtual cria a experiência de estar presente em mundos distantes, tornando-a especialmente adequada para projetos, como este, que fala com os sentimentos de empatia e comunidade.

2.4. Crowdsourcing

A definição do termo *crowdsourcing* resulta da junção das palavras multidão e *outsourcing*, e apresenta como ideia principal a utilização de qualquer pessoa, na realização de tarefas outrora terceirizadas por outras empresas ou concretizadas por colaboradores das empresas, tais como a criação de sites, slogans, planos de marketing, desenvolvimento de projetos de inovação, tradução de textos, etc., por forma a reduzir custos, e ter acesso à criatividade advinda de fora das fronteiras da empresa.

O *crowdsourcing* abrange uma diversidade de situações e está continuamente a evoluir à medida que vai sendo aplicado, é útil e oportuno realizar uma análise das suas práticas. Esta mesma palavra foi introduzida pela primeira vez por Jeff Howe em 2006 na *Wired Magazine*, da qual Jeff Howe é editor. Num dos seus artigos, Howe (2006) explicou a forma como a Internet veio romper barreiras entre organizações e os seus clientes/audiências, referindo ainda as vantagens vindas dessa nova abertura e introduzindo assim um novo termo.

O *crowdsourcing* insere-se na categoria de inovação aberta, que é por definição o processo em que as empresas colaboram com fontes externas, por forma a inovar através da colaboração, admitindo que a solução para um problema pode estar em qualquer parte do mundo (Chesbrough, 2006).

O seu funcionamento assenta em plataformas online, que podem ser redes sociais, sites próprios das empresas, ou sites próprios de exploração da atividade de *crowdsourcing*, onde as empresas podem beneficiar da base de dados e conhecimento especializado existente, como a Talenthouse, IdeaJam, Mturk, Ideahunting, entre outras. Ora, dois atores em *crowdsourcing* são indispensáveis. As pessoas e o promotor da tarefa, o primeiro recebe a satisfação de ter preenchido determinado tipo de necessidade, seja reconhecimento, económico, social, auto estima, ou o desenvolvimento de competências individuais, enquanto que o promotor da tarefa irá obter e utilizar a seu favor o que o usuário acrescenta, cuja forma dependerá do tipo de tarefa realizada (Estellés-Arolas et al., 2012).

Por definição de Estellés-Arolas et al (2012), o *crowdsourcing* é identificado como uma expressão usada para caracterizar atividades participativas online onde as pessoas dão o seu

contributo respondendo explicitamente a desafios propostos por empresas, independentemente do seu conhecimento e perfil.

2.4.1. Tipologia de Howe

Quando Jeff Howe introduziu o conceito de *crowdsourcing* em 2006, este descreveu o *crowdsourcing* como um termo genérico para um grupo muito variado de abordagens, que compartilham um atributo óbvio e comum: todas elas dependem de alguma contribuição da multidão. No entanto, e como referido por Howe (2008), a natureza dessas contribuições pode diferir consideravelmente. Howe (2008) define, deste modo, quatro categorias básicas de aplicação de *crowdsourcing*: *crowd wisdom*, *crowd creation*, *crowd voting* e *crowdfunding*.

Crowd wisdom

O primeiro tipo de *crowdsourcing* descrito por Howe (2008), o *Crowd Wisdom*, tem como base o conceito de inteligência coletiva já amplamente estudado por diversos autores. No entanto, Howe (2008) descreve como essa inteligência coletiva pode ser explorada através de três métodos gerais: mercados de previsão, *crowdcasting* e *idea jam*.

Os mercados de previsões são similares aos tradicionais mercados de ações, com a diferença que, em vez de se investir em ações, investe – se em resultados possíveis, ou seja, através destes mercados pode-se investir num possível vencedor de uma campanha presidencial ou de um óscar. Recorre-se, deste modo, à sabedoria da multidão para prever acontecimentos ou resultados com maior precisão.

No caso do *crowdcasting*, determinada pessoa ou entidade transmite um problema identificado para uma vasta rede de utilizadores na esperança que alguém possa resolvê-lo. A ideia base é que o aumento do número de perspetivas sobre determinado problema aumenta a probabilidade de se encontrar uma solução (Howe, 2008).

Por último, o método que Howe (2008) denomina de *idea jam* que é essencialmente uma maciça sessão de brainstorming online, onde qualquer pessoa pode colocar para discussão qualquer ideia que lhe venha à mente. Em comum, estes três métodos têm a capacidade de aproveitar a sabedoria da multidão ou inteligência coletiva, de forma a resolver problemas ou a auxiliar a tomada de decisão.

Crowd creation

Howe (2008) define *crowd creation* como uma abordagem que utiliza a energia criativa da multidão. A criação pela multidão é em diversos aspetos semelhante ao conceito de inovação do utilizador, no entanto, o *crowdsourcing* envolve geralmente a construção de um negócio em torno deste. Casos como a *Wikipedia*, o *Youtube*, ou a *Threadless* são, de acordo com Howe (2008), exemplos desta abordagem. Apesar da interação entre os participantes não ser considerada um pré-requisito nesta abordagem, esta é muitas vezes importante já que o trabalho criativo envolve geralmente uma comunidade com um profundo compromisso com as tarefas. Além disso, o espírito de comunidade também aumenta a qualidade do trabalho, já que os participantes esforçam-se para melhorar a sua reputação dentro da comunidade.

Crowd voting

O terceiro tipo de *crowdsourcing* é o que Howe (2008) denomina de *Crowd voting*, neste caso é dada à multidão a oportunidade de manifestar a sua opinião através de votação ou classificação. Este tipo de *crowdsourcing* é especialmente útil na prestação de informação que pode ser posteriormente utilizada pelas empresas em processos de tomada de decisão.

A capacidade da multidão agir como filtro tornou-se um elemento integral dos esforços de *crowdsourcing*. Veja – se o exemplo do motor de busca *Google*, que há muito incorpora o *PageRank* nos seus algoritmos. Em termos práticos, o *PageRank* determina a relevância e importância de um determinado website ao contar o número de websites que tem hiperligações para este (Howe 2008). Como referido por Howe (2008) é a filtragem colaborativa realizada pela multidão que permite organizar o maior armazém de informação da história da humanidade.

Crowdfunding

O último tipo de *crowdsourcing* descrito por Howe (2008) é o *crowdfunding*. Enquanto os outros tipos de *crowdsourcing* dependem do conhecimento, da criatividade e dos sentimentos da multidão, o *crowdfunding* depende apenas do financiamento desta. Este pode ocorrer para uma diversidade de propósitos, que vão desde o apoio em catástrofes naturais, financiamento de artistas até campanhas políticas, etc., (Bruns et al., 2010).

Com a crescente dificuldade de financiamento de projetos de pequena e média dimensão em resultado da falta de liquidez do sistema de crédito, o *crowdfunding* tem-se vindo afirmar como uma prática de grande utilidade.

Como introdutora do conceito de *crowdsourcing*, a tipologia de Howe foi durante algum tempo a única tipologia que descrevia, sintetizava e organizava o *crowdsourcing* como processo. Esta tipologia foi, deste modo, importante não só para a divulgação e consolidação do conceito, mas também para a aceitação do *crowdsourcing* como tópico de estudo no meio académico. No entanto, e não obstante do conhecimento profundo do autor sobre a temática, deve reconhecer-se, que esta tipologia se ausenta de qualquer rigor científico, sendo que Howe (2008) recorre apenas a exemplos para ilustrar e classificar os vários tipos de *crowdsourcing*, razão que tem levado alguns autores, como Brabham, a criticar o uso desta tipologia (Brabham, s.d). Por outro lado, os tipos de *crowdsourcing* são distinguidos com base nos tipos de atividade da multidão, deixando de lado a análise de variáveis como a remuneração, o conteúdo cognitivo das contribuições, forma de integração, etc., não permitindo diferenciar e classificar com precisão os vários tipos de *crowdsourcing* existentes.

2.4.2. Tipologia de Brabham

A tipologia de Brabham vem de certa forma preencher algumas das lacunas da tipologia de Howe, assegurando um maior rigor e coerência ao próprio conceito. De acordo com Brabham (2011), são quatro os tipos de *crowdsourcing* e cada um deles é adequado para abordar diferentes tipos de problemas.

Knowledge Discovery and Management

De acordo com Brabham (2011), nesta abordagem, uma comunidade online é desafiada a procurar determinado tipo de conhecimento e informação, e ampliar, assim, a capacidade de descoberta de uma organização com recursos limitados. O pressuposto desta abordagem é que o conhecimento necessário se encontre “fora”, algures, e é possível através de um processo gerido de forma eficiente utilizar uma larga comunidade para recolher esse conhecimento num repositório comum.

Um exemplo da *Knowledge Discovery and Management* é a *SeeClickFix*. A *SeeClickFix* é um website que permite aos utilizadores denunciarem problemas na sua comunidade local, tanto através do Website como de um *smartphone*. Esses problemas incluem, semáforos avariados, grafitis, buracos, rampas para cadeiras de rodas obstruídas, bem como outros problemas de segurança pública e degradação. Este exemplo permite que autarquias locais e os media usem o *SeeClickFix* como mecanismo de recolha de informações em tempo real, possibilitando assim que estes conheçam melhor os problemas que afetam a comunidade e aloquem os recursos necessários à sua resolução (Brabham 2011).

Broadcast Search

Esta abordagem é apropriada para problemas onde uma provável resposta existe mas ainda não é conhecida pela organização. Esta abordagem procura de acordo com Brabham (2011) encontrar na rede o perito, ou grupo de peritos, que possuem a resposta para determinado problema. Trata-se, como referido por Brabham (2011), de “encontrar a agulha no palheiro”. Atendendo ao conhecimento necessário para resolver alguns dos problemas, é comum, nesta abordagem, a utilização de incentivos monetários para premiar os indivíduos da multidão que fornecem a solução para determinado problema.

Um dos exemplos utilizados por Brabham (2011) para ilustrar esta abordagem é o caso da *InnoCentive*. A *InnoCentive* foca a sua atividade na oferta de soluções de I&D para um vasto conjunto de áreas, que pode ir de áreas tão variadas como a biomédica e indústria farmacêutica até engenharia e ciências computacionais. A *InnoCentive* funciona, deste modo, como intermediário entre um conjunto de empresas que procuram soluções, conhecidas como *seekers*, e uma comunidade de mais de 250 mil indivíduos, conhecidos como *solvers*, que se predispõem a providenciar essas soluções. Os *solvers*, com as soluções vencedoras, são premiados com recompensas monetárias que oscilam entre os 5000 e 1 milhão de dólares sendo que, em troca, os direitos de propriedade intelectual, inerentes à solução apresentada, passam integralmente para a posse da empresa que subscreveu o desafio. Para a *InnoCentive* resta uma taxa que é cobrada à empresa cliente por ter postado o desafio e facilitado o processo.

Peer-Vetted Creative Production

Segundo Brabham (2011), a lógica desta abordagem passa pela abertura da fase criativa de conceção de um produto a uma vasta rede de utilizadores com o intuito de encontrar entre a avalanche de ideias da multidão, ideias superiores. O processo de *peer vetting* permite identificar simultaneamente as melhores ideias fechando de imediato o processo de pesquisa de mercado, ao colocar, deste modo, a empresa e o utilizador num processo de co-criação. Esta

abordagem é assim, útil para resolver problemas relativos às preferências dos consumidores, nomeadamente, a nível estético e no design.

Um exemplo desta abordagem é o caso da *Next Stop Design*. A *Next Stop Design* foi uma competição, entre 2009 e 2010, que tinha como objetivo encontrar o melhor design de uma paragem de autocarros para um sistema de trânsito. O projeto, criado pela Administração de Trânsito Federal dos E.U.A, permitia aos participantes fazerem upload do seu desenho para a galeria do website da *Next Stop Design* e, em seguida, avaliar os projetos dos outros concorrentes. Os três designs mais votados eram os vencedores. Sem qualquer incentivo monetário, ou promessa de construção das paragens de autocarro, cerca de 3200 utilizadores registados submeteram 260 desenhos para competição (Brabham, 2011).

Distributed Human Intelligence Tasking

Diferente das restantes abordagens, este tipo de *crowdsourcing* é especialmente útil quando é necessário o processamento de grandes quantidades de dados. Problemas que envolvem grandes quantidades de dados e que necessitam inteligência humana são divididos em pequenas tarefas e os indivíduos da multidão são recompensados pela realização dessas pequenas tarefas. Apesar deste tipo de *crowdsourcing* requerer inteligência humana, esta é uma abordagem de pouca exigência criativa e intelectual, pelo que é comum que existam incentivos monetários como forma de motivar os indivíduos (Brabham, 2011). O exemplo mais notável deste tipo de abordagem é o caso do *Amazon Mechanical Turk*. Este serviço disponibilizado pela Amazon permite, a qualquer organização, coordenar uma série de tarefas simples que necessitam do julgamento e inteligência humana. Tarefas como, rotulação de imagens, transcrição de documentos escritos à mão ou catalogação de produtos, são rapidamente realizadas através deste serviço. Indivíduos da comunidade *Mechanical Turk*, conhecidos como *turkers*, podem, deste modo, inscrever-se para completar uma série de tarefas que necessitam de inteligência Humana (HITs), por pequenas contribuições monetárias pagas por o requeredor do serviço (Brabham, 2011).

2.4.3. Sistemas de crowdsourcing

Quanto aos sistemas que existem em *crowdsourcing*, Doan et al., (2011) destaca dois, os explícitos e implícitos. Em sistemas explícitos, as pessoas participam nas plataformas de *crowdsourcing* declaradamente, ou seja, de forma ativa (Cook, 2008), e podem avaliar produtos, partilhar vídeos, entrar em sistemas de *networking*, criar conteúdos, ou realizar tarefas muito diversas. Neste tipo de sistema é necessário recrutar pessoas para as plataformas (Doan et al., 2011).

Em sistemas implícitos, as pessoas participam sem a intenção de contribuir declaradamente, assumindo uma forma passiva de participação (Cook, 2008), não existindo necessidade de recrutamento.

Estellés Arolas et al., (2012) refere que a participação em *crowdsourcing* de forma implícita e passiva não deve ser considerada como tal, porque não verifica a condição fundamental do conceito, pois o participante, não está de facto a responder declaradamente, a uma proposta do promotor para realizar determinada tarefa. Um exemplo disso, é o site de livros da *Amazon*, em

que os leitores ao comprarem um livro, estão a gerar informação para outros usuários, sem essa intenção, sobre as vendas mais realizadas.

DiPalantino et al., (2009) refere que em sistemas explícitos, muitas das iniciativas de *crowdsourcing* exibem uma estrutura similar – a tarefa é descrita, a recompensa e prazos são descritos, e durante esse tempo as pessoas competem pela construção da melhor solução, mas aqui estamos perante um tipo de *crowdsourcing* seletivo. Howe (2008) no entanto, refere que as atividades de *crowdsourcing* integrativo, atraem maior número de participantes.

Segundo Westhoff (2009), o processo de *crowdsourcing* em sistemas explícitos, requer três fases principais, a primeira fase é o input, ou seja, a introdução de dados na iniciativa, onde é definida a tarefa, as necessidades de composição dos participantes, a composição da equipa do projeto, e o contexto organizacional.

A segunda fase, é o processo em si, onde envolve, o apoio da equipa de gestão, a interação com os participantes e a pré-avaliação das ideias dos mesmos. A terceira fase, é o output, onde se escolhe as ideias vencedoras e os diferentes contributos que são relevantes para o promotor. Posteriormente, é avaliado, a qualidade das contribuições, no seu geral, em termos de quantidade, utilidade, e novidade para as empresas (Borst et al).

Sharna (2010), refere que um bom output pode ser assegurado alinhando os motivos das pessoas com os objetivos de longo prazo da empresa, sendo imperativo que elas percebam a iniciativa como valiosa e bem-intencionada (Brabham, 2009). Outros determinantes de sucesso são as competências que as pessoas possuem (Kittur et al., 2008) e a necessidade de ganhar a confiança das pessoas (Brabham, 2009).

Em sistemas explícitos, o output adiciona valor à empresa. Se estas conseguirem atrair pessoas de forma eficaz e em escala considerável, promovem mais facilmente bons resultados.

De referir que, quanto mais pessoas participarem, maior será a possibilidade de aumentar a quantidade e diversidade de soluções, que são fundamentais para desenvolver inovações disruptivas (Terwiesch et al., 2009), que têm o potencial de dar às empresas novas vantagens competitivas.

2.5. Marketing Social

O conceito de Marketing Social é pela primeira vez introduzido por Kotler e Zaltman (1971). Estes mesmos autores definem marketing social como a conceção, a implementação e o controlo de programas definidos, tendo por objetivo promover ideias sociais e a adoção de determinados comportamentos na sociedade, tendo-se em conta as considerações de planeamento de produto, preço, comunicação, distribuição e pesquisa.

Esta área surge na sequência de vários problemas sociais no mundo como por exemplo a crise dos refugiados. Começou a existir esta necessidade de se aplicar as técnicas de marketing para combater problemas sociais.

O Marketing Social foca-se muito na necessidade de agitar consciências e alterar comportamentos e atitudes, de modo a promover o bem-estar social. Há então o desafio de estimular os diferentes públicos-alvo para aderirem a determinadas causas assim como alterarem o seu comportamento em função disso.

Ao longo da década foram várias as definições propostas para este conceito. Houve alguma indefinição relativamente ao sentido do conceito devido à sua associação a outros conceitos como, marketing das organizações sem fins lucrativos ou marketing socialmente responsável. E a realidade é que existe uma diferença entre marketing social e marketing das organizações sem fins lucrativos. O Marketing Social pode ser utilizado por qualquer organização que pretenda promover a alteração de determinado comportamento, através da promoção de determinada atitude. Diferentes tipos de organizações podem recorrer ao Marketing social. Já o Marketing das Organizações sem fins Lucrativos é definido por Kotler como a análise, o planeamento, a implementação e controlo que uma ONG faz, para que seja fomentada uma troca de valores entre voluntários e mercados-alvo com o propósito de alcançar os objetivos da organização (Cota e Marcos, 2009). Ou seja, o Marketing Social é de domínio mais abrangente, embora diferentes os dois conceitos complementam-se.

Em 2008, surge uma definição com maior entendimento para o conceito. Segundo (Kotler e Lee, 2009), o Marketing Social é um procedimento que aplica os princípios e as técnicas do Marketing para criar, comunicar e dar valor de forma a promover-se determinados comportamentos do público-alvo que beneficiam o próprio e a sociedade (por exemplo, saúde pública, segurança, ambiente e comunidades). Por norma, esta área do marketing define estratégias para a alteração do comportamento de determinado público-alvo, de modo a beneficiar o bem-estar social.

Nesta área, os conhecidos 4 P's¹ (*product, place, promotion, price*), assumem algumas características próprias. Kotler e Zaltman (1971) tentam especificar cada um dos pontos. O produto em marketing social muitas das vezes é imaterial, e pode até ser constituído por ideias, crenças e valores. A aceitação de determinada ideia social ou a adoção de determinado comportamento não é comparável a um simples ato de compra, existindo assim inúmeros fatores (sensibilizações, ações, produtos) que podem influenciar esta aceitação ou alteração de comportamento.

Relativamente à promoção, há que ter em atenção que a comunicação não se deve cingir apenas à publicidade. Promover ações, demonstrações, incentivos e contacto direto com os *targets*

¹ Os 4 P's (product, place, promotion, price) são parte fundamental do conceito de marketing mix introduzido por Borden (1964).

previamente definidos e com o produto social, em questão torna-se importante neste campo de atuação. Todos os P's de dado programa devem ser pensados em conjunto.

Um outro P importante é a distribuição. Quando se pensa neste campo deve-se ter em conta, o acesso do público-alvo aos produtos, serviços e lógicas da causa em questão. É importante proporcionar aos destinatários mecanismos que façam com que estes elevem as suas motivações a ações.

Relativamente ao preço em Marketing Social, existe uma determinada tensão em definir o ideal tendo em conta a relação entre custos e benefícios. A maneira como o *target* equaciona esta relação e o seu contexto perante o preço são variáveis a ter em conta nesta ponderação.

São várias as organizações e agentes que podem promover e impulsionar o marketing social. Organizações internacionais, o estado, organizações não-governamentais, empresas e as novas gerações poderão ser possíveis agentes passíveis de praticar marketing social (Lindon et al, 2004).

3. Herança Cultural e Contextos Históricos

Neste capítulo, introduzimos variados conceitos no âmbito do património imaterial e herança cultural, bem como o contexto histórico da Síria, com o objetivo alargado de introdução de conhecimentos para a proposta final.

3.1. Património Cultural Imaterial

Pode ser útil, começar com a definição de cultura de Edward Burnett Tylor, na *Primitive Culture* (1871): “Cultura é todo aquele complexo que inclui conhecimento, crença, arte, moral, direito, costumes e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade.”²

Será útil também definir *herança* como as criações e produtos combinados da natureza e do homem, na sua totalidade, que compõem o ambiente em que vivemos no espaço e no tempo. O património é uma realidade, uma posse da comunidade e uma rica herança que pode ser repassado, o que convida ao nosso reconhecimento e participação. (Associação de Quebeque para a Interpretação do Património Nacional, Comissão de Terminologia, Julho de 1980)

O conceito de herança, como definido acima, destina-se a cobrir muito mais do que edifícios construídos em um passado mais ou menos distante. Nem no passado nem no futuro é herança limitada no tempo. Usamos a herança de ontem para construir a herança do amanhã, pois a cultura é, por sua própria natureza, dinâmica e está constantemente a ser renovada e enriquecida.

A herança, pode ser vista, como um termo abrangente que inclui três entidades principais: cultura material (propriedades culturais) e os ambientes geográfico e humano. Os indivíduos estão mais familiarizados com o conceito de propriedades culturais, uma vez que elas são definidas por lei. Devemos lembrar, no entanto, que além da arquitetura formal e popular, essas propriedades incluem todas as outras formas de evidência material, tais como objetos arqueológicos e etnográficos e, em resumo, todo o ambiente material em que vivemos. O ambiente geográfico é a natureza. E vamos notar, finalmente, que as pessoas – no seu ambiente, com os seus próprios costumes e tradições, a sua memória, um folclore particular, com um modo de vida adaptado a esse cenário específico –, são um tesouro humano e social que também requer proteção.

A herança cultural pode ser definida como todo o conjunto de signos materiais – artísticos ou simbólicos – transmitidos pelo passado a cada cultura e, portanto, a toda a humanidade. Como

² Definition of Cultural Heritage, por J.Jokilehto, pág. 4

parte constituinte da afirmação e do enriquecimento das identidades culturais, como legado pertencente a toda a humanidade. A herança cultural confere a cada lugar particular características reconhecíveis e é o depósito da experiência humana. A preservação e a apresentação do património cultural são, portanto, uma pedra angular de qualquer política cultural.

A herança cultural consiste nos recursos remanescentes do passado que evidenciam a passagem do homem pela história. O reconhecimento desses recursos torna possível aprender sobre a identidade e a linha da evolução cultural do homem e, assim, criar um contexto para receber lições. (*Statutes of the Iranian Cultural Heritage Organisation, 1988*)

A diversidade de culturas e herança no nosso mundo é uma fonte insubstituível de riqueza espiritual e intelectual para toda a humanidade. A proteção e a melhoria da diversidade cultural e patrimonial no mundo devem ser ativamente promovidas como um aspeto essencial do desenvolvimento humano.

A diversidade do património cultural existe no tempo e no espaço, e exige respeito por outras culturas e por todos os aspetos dos seus sistemas de crença. Nos casos em que os valores culturais parecem estar em conflito, o respeito pela diversidade cultural exige o reconhecimento da legitimidade dos valores culturais de todas as partes.

Todas as culturas e sociedades estão enraizadas nas formas e meios particulares tangíveis e expressões intangíveis que constituem o seu património, e estes devem ser respeitados. (*Nara Document on Authenticity, 1994*)

O termo *herança oral e intangível* (Unesco Proclamation, 1997) é definido de acordo com o

“Folclore (ou cultura tradicional e popular) como sendo a totalidade de criações baseadas na tradição de uma comunidade cultural, expressa por um grupo ou indivíduos, e reconhecido como refletindo as expectativas de uma comunidade na medida em que elas refletem sua identidade cultural e social; os seus padrões e valores são transmitidos oralmente, por imitação ou por outros meios. As suas formas são, entre outras, a linguagem, literatura, música, dança, jogos, mitologia, rituais, costumes, artesanato, arquitetura e outras artes”.

Além desses exemplos, também serão consideradas as formas tradicionais de comunicação e informação.

A cultura assume diversas formas ao longo do tempo e do espaço. Essa diversidade está incorporada na singularidade e pluralidade, das identidades dos grupos e sociedades, que compõem a humanidade. Como fonte de intercâmbio, inovação e criatividade, a diversidade cultural é tão necessária para a humanidade quanto a biodiversidade é para a natureza. Nesse sentido, a herança comum da humanidade deve ser reconhecida e afirmada em benefício das gerações presentes e futuras. (artigo 1 - *Universal Declaration on Cultural Diversity*, Unesco 2001)

A herança migratória engloba não apenas a migração e mobilidade de artefatos pós-coloniais, mas também a migração de pessoas, tecnologias e disciplinas, cruzando fronteiras e unindo forças em redes e parcerias culturais para enfrentar novos desafios emergentes de inclusão social, diálogo cultural, novos modelos de identidade cultural, cidadania e pertença nacional.

3.1.1. Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial

A Convenção para a Salvaguarda do Património Cultural Imaterial, realizada em Paris, em 2008, sublinhou a importância do património cultural imaterial como fonte de diversidade cultural e garantia de desenvolvimento sustentável, pondo em relevo a profunda interdependência entre o património cultural imaterial e o património cultural.

Graças àquela Convenção, reconheceu-se que os processos de globalização e de transformação social geram também graves riscos de deterioração, desaparecimento e destruição do património cultural imaterial, devido em particular à falta de meios para a sua salvaguarda.

Com a consciência da vontade universal e da preocupação comum de salvaguardar o património cultural imaterial da humanidade, e ao reconhecer que as comunidades, e em alguns casos, os indivíduos desempenham um papel importante na produção, salvaguarda, manutenção e recriação do património cultural imaterial, e assim contribuem para enriquecer a diversidade cultural e a criatividade humana. E ao observar que não existe ainda um instrumento multilateral de carácter vinculante destinado a salvaguardar o património cultural imaterial.

Foi assim considerada a inestimável função que cumpre o património cultural imaterial como fator de aproximação, intercâmbio e entendimento entre os seres humanos.

Sendo assim, a Convenção teve a finalidade de salvaguarda do património cultural imaterial, o respeito ao património cultural imaterial das comunidades, grupos e indivíduos envolvidos, a conscientização no plano local, nacional e internacional da importância do património cultural imaterial, e a cooperação e assistência internacionais.

Entendeu-se então, como património cultural imaterial, as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefactos e lugares culturais que lhe são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante do património cultural. Este património cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função do seu ambiente, da interação com a natureza e da sua história, gera um sentimento de identidade e continuidade e contribui assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

Na Convenção, foi levado em conta apenas o património cultural imaterial que fosse compatível com os instrumentos internacionais de direitos humanos existentes e com os imperativos de respeito mútuo entre comunidades, grupos e indivíduos, e do desenvolvimento sustentável.

Sendo assim, o património cultural imaterial, manifesta-se em particular nas tradições e expressões orais, em que inclui o idioma como veículo do património cultural imaterial, inclui

também expressões artísticas, práticas sociais, rituais e atos festivos, o conhecimento e práticas relacionadas com a natureza e universo, e técnicas artesanais tradicionais.

Entende-se por salvaguarda as medidas que visam garantir a viabilidade do património cultural imaterial, tais como a identificação, a documentação a investigação, a preservação, a proteção, a promoção, a valorização, a transmissão - essencialmente por meio da educação formal e não-formal e revitalização deste património nos seus diversos aspetos.

Coube assim, a cada Estado Parte adotar as medidas necessárias para garantir a salvaguarda do património cultural imaterial presente no seu território, bem como identificar e definir os diversos elementos do património cultural imaterial presentes no seu território, com a participação das comunidades, grupos e organizações não-governamentais pertinentes.

A fim de assegurar a identificação, com fins de salvaguarda, cada Estado Parte estabeleceu um ou mais inventários do património cultural imaterial presente no seu território, em conformidade com o próprio sistema de salvaguarda do património.

De maneira, a assegurar a salvaguarda, o desenvolvimento e a valorização do património cultural imaterial presente em cada território, cada Estado Parte deverá empreender esforços para adotar uma política geral que vise promover a função do património cultural imaterial na sociedade e integrar a sua salvaguarda em programas de planeamento, designar ou criar um ou vários organismos competentes para a salvaguarda do património cultural imaterial presente no seu território, fomentar estudos científicos, técnicos e artísticos, bem como metodologias de pesquisa para a salvaguarda eficaz do património cultural imaterial e, em particular do património cultural imaterial que se encontre em perigo, como também adotar as medidas de ordem jurídica, técnica, administrativa e financeira adequadas para favorecer a criação ou o fortalecimento de instituições de formação em gestão do património cultural imaterial, bem como a transmissão desse património nos locais destinados à sua manifestação e expressão, como também garantir o acesso ao património cultural imaterial, ao respeitar ao mesmo tempo os costumes que regem o acesso a determinados aspetos do referido património, por fim criar instituições de documentação sobre o património cultural imaterial e facilitar o acesso a elas.

Cada Estado Parte comprometeu-se a empenhar-se no sentido de assegurar o reconhecimento, o respeito e a valorização do património cultural imaterial na sociedade, em particular, em programas educativos, de conscientização e de disseminação de informações voltadas para o público, em especial para os jovens, em programas educativos e de capacitação específicos no interior das comunidades e dos grupos envolvidos, em atividades de fortalecimentos de capacidades em matéria de salvaguarda do património cultural imaterial, e especialmente de gestão e de pesquisa científica, e por meios não-formais de transmissão de conhecimento. Como também em manter o público informados das ameaças sobre esse património e das atividades realizadas em cumprimento na Convenção. E também promover a educação para a proteção dos espaços naturais e lugares de memória, cuja existência é indispensável para que o património cultural imaterial se expresse.

No quadro das atividades de salvaguarda do património cultural imaterial, cada Estado Parte deverá assegurar a participação mais ampla possível das comunidades, dos grupos e quando possível, dos indivíduos que criam, mantêm e transmitem esse património e associá-los ativamente à gestão do mesmo.

Para assegurar maior visibilidade do património cultural imaterial, aumentar o grau de conscientização da sua importância, e propiciar formas de diálogo que respeitem a diversidade cultural, foi proposto pelo Comité aos Estados Parte interessados, uma lista representativa que se manterá atualizada do património cultural imaterial da humanidade.

Com base nas propostas apresentadas pelos Estados Partes, e em conformidade com os critérios definidos pelo Comité que selecionará periodicamente e promoverá os programas, projetos e atividades de âmbito nacional, sub-regional ou regional para a salvaguarda do património que, a seu entender, reflitam de modo mais adequado os princípios e objetivos da Convenção, tendo em conta as necessidades especiais dos países em desenvolvimento.

A Convenção promove a cooperação internacional, que se compreende em particular no intercâmbio de informações e de experiências, iniciativas comuns, e a criação de um mecanismo para apoiar os Estados Partes nos seus esforços para salvaguarda do património cultural imaterial. Sem estragos para o disposto na sua legislação nacional, os Estados Partes reconhecem que a salvaguarda do património cultural imaterial é uma questão de interesse geral para a humanidade e neste sentido comprometeram-se a cooperar no plano bilateral, sub-regional, regional e internacional.

Neste Comité, ficou estabelecido um fundo para a salvaguarda do Património Cultural Imaterial. Fundo este, que é constituído por contribuições dos Estados Partes, por recursos que a Conferência Geral da Unesco alocar para esta finalidade, por aportes doações ou legados realizados por outros Estados, organismos e programas do sistema das Nações Unidas, ou outras organizações internacionais, e por organismos públicos ou privados ou pessoas físicas. Como também, quaisquer juros devidos aos recursos do Fundo, produto de coletas e receitas aferidas em eventos, e todos os demais recursos autorizados pelo Regulamento do Fundo, que o Comité elaborou.

Os Estados Partes comprometeram-se a depositar no Fundo, no mínimo a cada dois anos, uma contribuição cuja quantia será determinada pela Assembleia Geral.

Na opinião de Ericksen, o principal problema com o desenvolvimento de uma esfera pública europeia é impedida pela falta de uma base cultural necessária para a informação coletiva sobre a vontade. A criação de uma identidade coletiva, por assim dizer, pressupõe certas bases sociais que atualmente faltam na UE. A falta de acordo sobre interesses e valores comuns, diferentes línguas e culturas nacionais tornam a viabilidade de uma esfera pública europeia bastante improvável.

De várias maneiras, a cultura tem sido uma das principais forças da pesquisa e do desenvolvimento tecnológico nas últimas décadas. No entanto, as tecnologias digitais e de comunicação na herança cultural também levantam questões desafiadoras em relação à convergência e integração de "instituições de memória", do setor artístico e das tecnologias de informação e comunicação (TIC).

3.2. Tecnologia e Património Cultural Imaterial

Nos últimos quinze anos, a institucionalização do conceito património cultural imaterial teve, gradualmente, um aumento da importância de um envolvimento humano mais amplo em qualquer aspecto da identificação, contribuição e gerenciamento do património cultural (Blake, 2009, Robertson, 2012, Smith, 2006, Stephen et Tiwari, 2014, Waterton et Smith, 2013). A procura de um envolvimento mais amplo e profundo da comunidade, no setor do património, foi fomentada pelas novas oportunidades oferecidas pelo avanço das tecnologias digitais, que aumentaram bastante as oportunidades de disseminação e acesso, além de ter estruturas para facilitar a angariação popular (Affleck et Kvan, 2008, Brown et Nicholas, 2008).

Neste cenário, as instituições culturais aproveitaram as abordagens do design participativo que tiveram sucesso em outros setores (Simonsen et Robertson, 2010), a fim de tentar aumentar o envolvimento do público nas suas coleções e incentivar o diálogo com os seus visitantes, ao adoptar práticas mais centradas no público (Simon, 2010). Por exemplo, as instituições culturais adotaram o design participativo para construir experiências interativas que melhoraram o espaço da exposição e facilitaram a angariação de novos públicos (Fuks, Moura, Cardador, Vega, Wallace, Barbato, 2012., Maye, Bouchard, Avram, Ciolfi, 2017, Smith, Iversen 2014, Táxen, 2004). As metodologias de co-design também foram refinadas para capacitar os profissionais do património cultural a serem mais ativos no design e no gerenciamento direto de experiências de visitantes aprimoradas digitalmente (Ciolfi, Avram, Maye, Dulake, Marshall, Dijk, McDermott 2016).

Além do impacto sobre os profissionais no campo do património, as tecnologias digitais também estão a ter um impacto significativo em termos de apoio à participação e ao envolvimento da comunidade no setor cultural, possibilitando cenários em que os protetores do património podem ter controlo sobre o conteúdo cultural que os preocupa e decidir o quê, onde e como compartilhá-lo (Giaccardi, 2012, Styliaras, Koukopoulos, Lazarinis, 2011). Como resultado, assistimos a uma proliferação de empreendimentos de património cultural, liderados pela comunidade, que aproveitam as soluções de plataforma (geralmente baseado na Web) para coletar, gerenciar ou exibir o património cultural (Giglietto, 2017, Tait, MacLeod, Beel, Wallace, Mellish, and Taylor, 2013).

A participação da comunidade andou fortemente em torno das manifestações digitalizadas do património cultural que estão fortemente ligadas à identidade cultural dos participantes, como - entre outras formas de vida caluniosas (Giglietto. 2017), distintividade cultural regional e local (Beel, Webster, Taylor, Jekjantuk, Mellish, and Wallace, 2013), danças tradicionais (Grammatikopoulou, Laraba, Sahbenderoglu, Dimitropoulos, Grammalidis. 2018), e cultura indígena (Huang, Huang, 2013), enquanto a tecnologia empregada inclui dados vinculados (Beel, Webster, Taylor, Jekjantuk, Mellish, Wallace, 2013, Oomen and Aroyo. 2011), sistemas de apoio ao crowdsourcing (Oomen, Aroyo. 2011), exergaming (Grammatikopoulou, Laraba, Sahbenderoglu, Dimitropoulos, Grammalidis. 2018), wikis (Giglietto. 2017) e realidade virtual (Bekele, Pierdicca, Frontoni, Malinverni, Gain. 2018).

Como o sistema hierárquico tradicional de produção e transmissão do património cultural está a ser apoiado por processos circulares mediados digitalmente, abertos à participação ativa e à interpretação de baixo, para cima por não profissionais (Affleck, Kvan, 2008, Brown, Nicholas,

2008), as instituições culturais estão a dar um passo além, do mero reconhecimento da importância da participação e colaboração da comunidade. De fato, algumas instituições culturais estão agora a explorar o seu potencial para trabalhar na direção da justiça social, ao operar em direção a objetivos como promover o diálogo intercultural (Iervolino, 2013), combater as desigualdades sociais, e fortalecer o sentimento de inclusão de grupos minoritários (Sandell, 2002). Como consequência natural, a preocupação em contribuir para uma sociedade mais justa acrescenta um desafio diferente para as pessoas empregadas no setor cultural, que desejam ou precisam integrar princípios de justiça social e abordagens nos seus negócios diários, bem como encontrar pessoas externas novas e dispostas a colaborar (Sandell, 2002).

Nesse contexto, o papel de designers e programadores de tecnologias digitais para o setor cultural e patrimonial e a pesquisa às perguntas que estão a ser estudadas também estão a mudar. Desde a realização de "intervenções de design" digitais a serem colocadas nos museus para transmitir conteúdo aos visitantes e estudar as suas interações, trabalhar no património digital, interação homem-computador e, a computação cultural evoluiu para abordar uma gama mais variada de contextos culturais, das cidades, áreas externas e bairros, e uma diversidade de conjunto de experiências patrimoniais. Recentemente, vários “kits de ferramentas” foram produzidos para permitir que as pessoas envolvidas em práticas de património, possam gerenciar e liderar iniciativas digitais, com o papel dos especialistas técnicos a mudar substancialmente no processo (Ardito, Costabile, Lanzilotti, Simeone, 2010, Fidas, Sintoris, Yiannoutsou, Avouris, 2015, Fischer, 2013, Ghiani, Paternò, Spano, 2009, Sprengart, Collins, Kay, 2009). Atualmente, o estado da arte em disciplinas como o HCI inclui trabalhos inspirados em informática comunitária e centros comunitários. No entanto, o campo precisa de mais trabalho quando se trata de apoiar o aliciamento cultural com as comunidades em risco de marginalização através de ferramentas e tecnologias digitais.

3.3. Contexto Histórico e Identidade Cultural: o caso da Síria

“Reconstruir a Síria não é apenas os muros de prédios. É também preservar a sua cultura. É uma forma de resistência à guerra.”³

A trágica combinação de um conflito étnico e sectário, da convivência internacional e, acima de tudo, do sofrimento de inocentes.

³ Refugiado sírio, Mohanad Aljaramani.



Figura 2 - Fotografia de um dos ataques, onde é evidente a destruição.

A Síria é o lar de algumas das civilizações mais antigas e avançadas do mundo, no entanto entrou no sétimo ano de um dos conflitos mais destrutivos do século XXI, responsável por mais de 300 mil mortos.

Começou como uma rebelião adolescente, mas acabou com a destruição da Síria, e deu início a eventos que continuam a abalar o Médio Oriente.



Figura 3 – Na primeira imagem, o grafite, e nas outras imagens, as duas das crianças acusadas e como ficaram mal tratadas.

Em março de 2011, quatro crianças na cidade de Daraa, no sudoeste do país, grafitaram (como é possível ver na figura 17) num muro “Chegou a sua vez, Doutor Bashar al-Assad” — uma previsão de que o regime do presidente da Síria, Bashar al-Assad, um oftalmologista que estudou na Inglaterra e autodenominado reformista.

Foi uma ideia política incendiária - sugerindo que a ditadura baathista da Síria seria a próxima a cair depois das revoluções da Primavera Árabe na Tunísia e no Egito, escritas por um adolescente apolítico, seria improvável colocar em movimento uma reação em cadeia de eventos que continuam a agitar o Médio Oriente.

A repressão do governo começou aos poucos. O serviço de segurança de Assad prendeu os quatro *graffiters*, recusando-se a informar aos pais onde eles estavam, pode-se ver na figura 17 como ficaram. Depois de duas semanas de espera, os moradores de Daraa — conhecidos por serem diretos e passionais — realizaram protestos, exigindo a libertação das crianças. O regime retaliou, disparou e matou manifestantes, sendo o primeiro a derramar sangue numa guerra que já levou à morte cerca de meio milhão de pessoas. Cada novo funeral trazia mais oportunidades para protestos — e para a represália violenta do governo.

A repressão deu origem a mais protestos, mas estes já a exigir a demissão do presidente. Com o aumento de confrontos entre as forças governamentais e os opositores do regime, estes começaram a usar armas para, num primeiro momento, defender-se e depois para tomar bairros e zonas urbanas. Bashar al-Assad denuncia o movimento oposicionista como "uma rebelião armada de grupos salafistas" e como "terrorismo apoiado por estrangeiros". Em pouco tempo a Síria mergulha numa guerra civil.

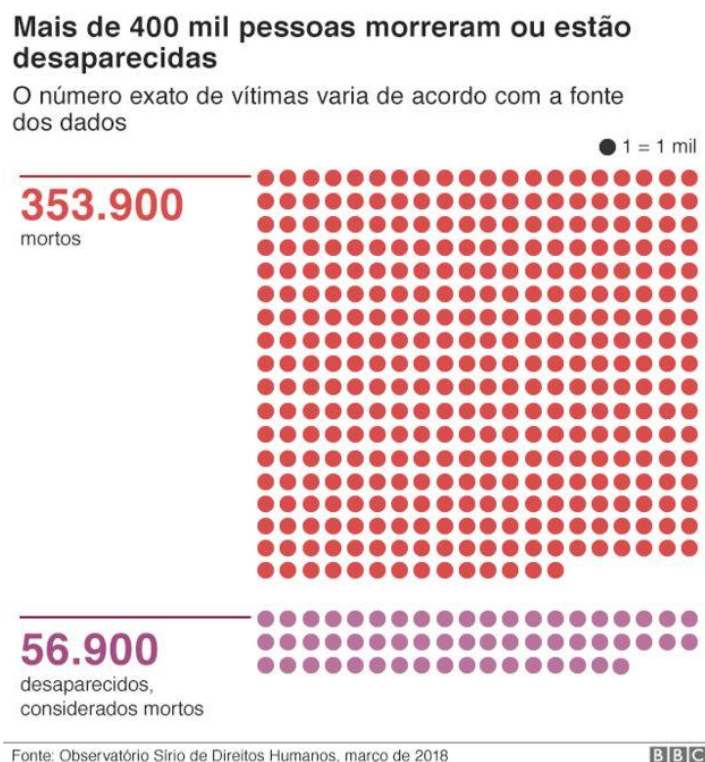


Figura 4 - O nº de vítimas da guerra

Como se pode ver na imagem, em seis anos, os confrontos resultaram na morte de 353.900 pessoas, dos quais 56.900 civis, indicou o Observatório Sírio dos Direitos Humanos, uma organização com sede no Reino Unido. Mais de 17 mil crianças morreram nos combates. Antes da guerra, a Síria tinha uma população de 23 milhões de pessoas. A ONU estima que desde o

início do conflito mais de 4,9 milhões de sírios foram obrigados a sair do seu país e outras 6,6 milhões foram forçados a deslocar-se dentro do seu próprio país, para fugir aos combates. Sem sistema de Saúde a funcionar, nem escolas, e mais de 80% da rede elétrica fora de serviço.

A história da Síria, iniciou-se com um graffiti e passou pela quase queda do ditador, até a retomada do controlo desse mesmo, sobre um país despedaçado, é uma história de conflito étnico, convivência internacional e, acima de tudo, sofrimento de civis.

Em jeito de comparação, textos que retratam o pré-guerra e mostra uma Síria preocupada com o seu património, e em fazer acordos com organizações europeias e internacionais.

No documento “Cultural Policies in Algeria, Egypt, Jordan, Lebanon, Morocco, Palestine, Syria and Tunisia”, foi possível verificar que o Ministério da Cultura apresentou o Projeto de Documentação do Património Imaterial em cooperação com a Direção da Cultura. Esta é uma iniciativa chave, na qual esses departamentos trabalham em conjunto com escritores e intelectuais independentes, pesquisadores, indivíduos interessados e associações civis na preservação do património local. E que formam comícios para recolher e documentar vários aspetos do património intangível em todas as províncias.

O mesmo documento relata também que os programas da Rede Internacional de Desenvolvimento *Aga Khan* (AKDN)⁴ abrangem 6 cidades (Aleppo, Damasco, Hama, Lattakia, Sweida e Tartus) servem populações rurais e urbanas. As áreas prioritárias incluem a proteção do património cultural, o desenvolvimento de turismo sustentável e o fortalecimento das organizações da sociedade civil. O Fundo *Aga Khan* para a Cultura (AKTC) ajuda na restauração das Cidadelas de Salah ad-Din, Masyaf e Aleppo. A Síria também está envolvida no registro de cidades e aldeias no norte do país na lista da UNESCO do Património Mundial. A Associação dos Amigos de Damasco, uma organização da sociedade civil, procura preservar a herança damascena.

Recorda também o acordo cultural bilateral entre Síria e Itália (2007) que visa, por exemplo, desenvolver um laboratório de alta tecnologia no Museu Nacional (Damasco), fornecer formação para usar as mais recentes tecnologias e estabelecer uma sala de exposição para mosaicos sírios para restauração. Outros projetos incluem a restauração da Fortaleza dos Cavaleiros⁵ (11 a 12 dC) e o estabelecimento de um banco de dados para a herança síria no Museu Nacional. Para este propósito, foi criada a Direção Geral de Ruínas e Museus. O acordo com o Museu do Louvre, em Paris (2008) incentiva o desenvolvimento de sítios arqueológicos com profissionais. Há intercâmbios de pessoal para estudar e restaurar obras de arte em museus sírios, e os estagiários e estudantes sírios se qualificarem no campo da restauração. O tratado

⁴ AKDN é um grupo de agências de desenvolvimento, com mandatos que incluem uma variedade de programas, do arquiteto à revitalização de cidades históricas, do meio ambiente à educação e à promoção de empresas do setor privado.

⁵ Krak des Chevaliers ou Crac des Chevaliers.

também prevê a reforma das salas de exposição do Departamento de Antiguidades Orientais no Museu Nacional e a introdução e exibição de antiguidades sírias no Louvre.

O resultado desse encontro de estados, impérios e crenças é complexo e único, não encontrado em nenhum outro lugar do mundo. A Mesquita de Umayyad em Damasco, por exemplo, era originalmente um templo de Júpiter, que foi convertido a uma basílica cristã de João Batista, e por sua vez se tornou o que alguns consideram o quarto lugar mais sagrado do Islão (Hitti 200).

3.3.1. Património da Humanidade, caso da Síria

Nos últimos trinta anos, a Unesco declarou que seis locais na Síria têm um valor universal excepcional, incluindo a Cidade Antiga de Damasco, Cidade de Palmira, a Cidade Antiga de Bosra, a Cidade Antiga de Aleppo, a Fortaleza dos Cavaleiros e a Fortaleza de Saladino, e Cidades Antigas do Norte da Síria. Todos estes locais entraram também, na lista de património da humanidade em perigo, da Unesco.

Cidade Antiga de Damasco

A Cidade Antiga de Damasco foi inscrita como Património da Humanidade pela Unesco em 1979.

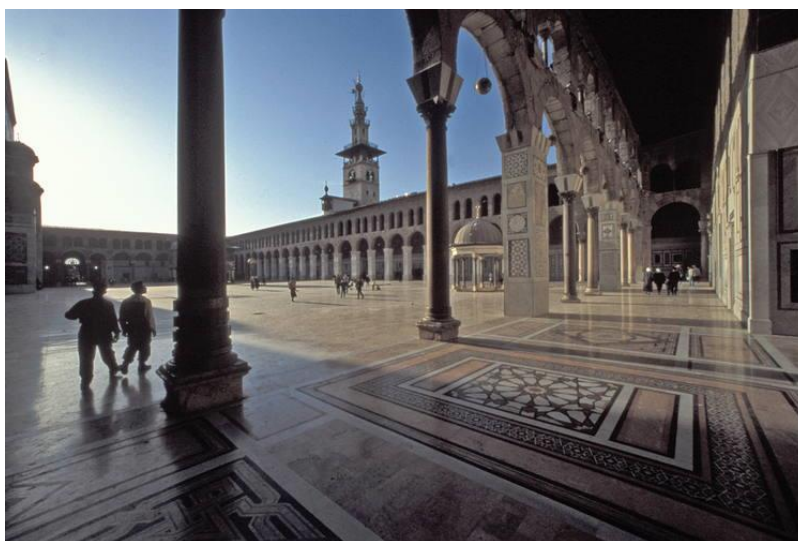


Figura 5 - Mesquita de Umayyads, na Cidade Antiga de Damasco

A cidade foi fundada no terceiro milénio a.C., é uma das cidades mais antigas do Médio Oriente, e tanto Damasco como Aleppo, reivindicam o título de cidade mais antiga do mundo continuamente ocupada, com milhares de anos de vestígios ocupacionais, com cerca de 125 monumentos de distintos períodos históricos, desde mesquitas antigas e modernas, santuários e igrejas cristãs, antigas muralhas, souks históricos, antigas cidadelas, e outras estruturas significativas e casas históricas. A cidade sofreu bastantes danos durante a guerra civil.

O Museu Nacional de Damasco, encerrou em 2012, devido à guerra civil, e reabriu a 28 de Outubro de 2018, apesar de ter sido apenas uma parte do museu. O museu não possui site online,

apenas uma breve presença no “Museum with no Frontiers”⁶, em que fornecem algumas imagens, uma breve explicação e contactos do museu. Na altura do encerramento, grande parte dos tesouros, artefactos e antiguidades foram deslocados em grande segredo para não serem destruídos e roubados, e foram colocados em locais protegidos.

Ao fim, de sete anos conseguiram reunir e expor no museu cerca de 9000 peças, mas ainda há milhares de peças roubadas espalhadas em várias partes da Síria.

Fortaleza dos Cavaleiros e de Saladino

A Fortaleza dos Cavaleiros (Krak des Chevaliers) de 1031 e Fortaleza de Saladino (Qal’at Salah El-Din), figura 20 e 21 respetivamente, foram ambos designados Património da Humanidade em 2006, por estarem entre os mais importantes castelos medievais preservados. Krak des Chevaliers era originalmente um castelo árabe, mas é mais conhecido como fortaleza e sede dos Cavaleiros Hospitalários.



Figura 6 - Krak des Chevaliers

⁶ http://islamicart.museumwnf.org/pm_partner.php?theme=ISL&id=Mus01;sy



Figura 7 - Fortaleza de Saladino

A Fortaleza dos Cavaleiros foi bombardeada em agosto de 2012, pelo exército árabe sírio, danificou a capela cruzada. Em 2013, foi atacado por 2 vezes, na sequência de um ataque aéreo. No entanto, sete anos depois volta a abrir portas aos visitantes, e recebeu algumas doações para reconstrução. Em relação à Fortaleza de Saladino não há grandes informações sobre o seu estado. Ambos não possuem site oficial.

Cidade de Palmyra

A Cidade de Palmyra (séc. IV a.C. – 1918) um oásis no deserto sírio, contém as ruínas monumentais de uma grande cidade que foi um dos centros culturais mais importantes do mundo antigo. Do século I ao século II, a arte e a arquitetura de Palmyra no cruzamento de várias civilizações, desde técnicas greco-romanas com tradições locais e influências persas. Por causa da Guerra Civil Síria, Palmira sofreu muitos roubos e foi bastante danificada pela ISIS, mas desde que a cidade foi recapturada, a Unesco lidera a restauração e recuperação.



Figura 8 - Antes e depois da guerra em Palmyra

A restauração e recuperação da cidade de Palmyra, terá ajuda da New Palmyra⁷ que lançou a Artifaq e produziu vários modelos 3D dos monumentos destruídos, através de fotografias dos turistas e locais.

Cidade Antiga de Aleppo

A Cidade Antiga de Aleppo, foi bombardeada e destruída durante a guerra civil da Síria, mas há planos para ser reconstruída, de acordo com um representante local da Unesco. Há planos detalhados para as mesquitas medievais, mercados, cidadelas de uma restauração anterior que deve permitir a recomposição exata dos locais.

⁷ <https://www.newpalmyra.org>



Figura 9 - Antes e depois em Aleppo

Cidade Antiga de Bosra

A Cidade Antiga de Bosra, foi inscrita como Património Mundial da Unesco em 1980. Foi capital da província romana da Arábia, o património mais famoso é um anfiteatro (na imagem) do século II dentro da fortaleza Ayyubid, do século XIII, antigas mesquitas islâmicas e ruínas cristãs. E foi bombardeada em 2015, o que provocou graves danos na cidade.



Figura 10 - Anfiteatro romano em Bosra

Lista de locais (em território sírio) que foram bombardeados durante a guerra civil:

- Fortaleza dos Cavaleiros (Krak des Chevaliers)
- Cidades Antigas no Norte da Síria
- Cidade Antiga de Bosra
- Cidade Antiga de Palmyra
- Cidade Antiga de Damasco
- Construções Medievais da Cidade Antiga de Alepo
- Souq de Al-Medina, em Alepo, o maior mercado histórico coberto
- Grande Mesquita de Alepo
- Apamea e as paredes e torres da cidadela do castelo de Al-Madiq
- Mesquita de Idlib Sermin
- Mesquita de al-Tekkiyeh Ariha
- Grande Mesquita de Al-Qusaayr
- Mosteiro de St. Elian
- Mesquita al-Herak
- Mosteiro de Nossa Senhora de Seydnaya
- Mosteiro de S. James (Qara)
- Cidadela de Alepo
- Templo assírio
- Grandes zonas de Hama
- Grandes zonas de Homs
- Túmulo de Sheikh Dahur al-Muhammad
- Sítios e monumentos não especificados em Daraa
- Mesquita al-Umary em Daraa
- Templo antigo de Ain Dara em Afrin

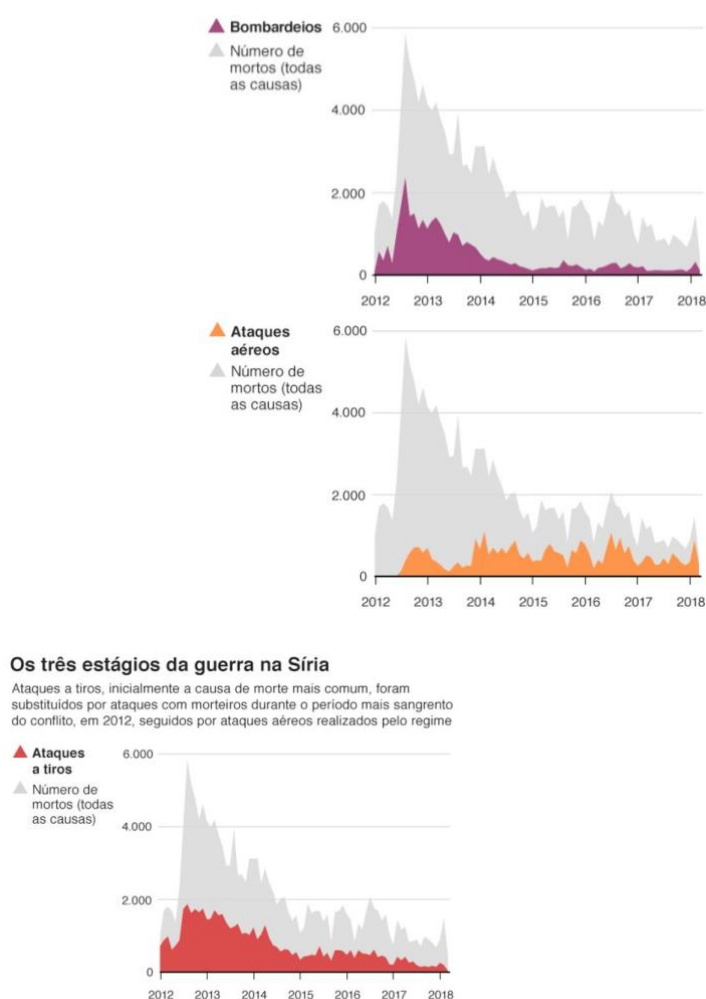


Figura 11 - Os três estágios da guerra Sírias)

Nos esquemas acima, podemos verificar pelos gráficos a quantidade de mortes feitas por cada um dos ataques do regime. No início da guerra (2012), os ataques principais eram a tiro, e foram mais a frente ultrapassados pelos bombardeios. E nos últimos anos da guerra os ataques aéreos aumentaram.

“Danificar o património do país é danificar a alma do seu povo.”⁹

Quando a sociedade fala da destruição do património, pensa-se primeiramente em grandes monumentos. Esses monumentos foram criados, pensados e projetados para e sobre pessoas, e

⁸ <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-43764607>

⁹ “Irina Bokova, Diretor Geral da Unesco

é com elas que as discussões sobre o património material (ou imaterial) devem começar. O património foi construído por eles, usado e reutilizado por eles. A herança é também mais do que estruturas construídas, é sobre as crenças e práticas intangíveis associadas a elas, os valores que lhes são atribuídos. Bem como aquelas que podem não ter manifestação material, qualquer consideração de destruição deve incluir muitas expressões.

Muitos refugiados pela Europa, tentam agora reconstruir fora da Síria, as suas tradições e culturas.



Figura 12 - Umas das histórias do Mosaic

De referir o projeto *Mosaic*, de Stephanie Saldana, criado em 2016, que reúne num site e que funciona como banco de dados, as histórias e tradições de refugiados da Síria. A fundadora refere que teve a ideia depois de uma exposição organizada pela Unesco sobre o património histórico da Síria em perigo, e que se deu conta que o foco estava apenas nos prédios e monumentos. Mas ela questionou onde estavam as pessoas e as tradições que podiam ser perdidas. O *Mosaic Stories* é descrito como uma pequena tentativa de salvar histórias de diversidade cultural na região, e honrar os indivíduos que tentam proteger o seu património. O *Mosaic Stories* tem uma página de *Facebook* e que pode ser usada para futuros contatos e histórias.

De referir também o projeto *New Palmyra* que desenvolveu modelos 3D dos monumentos da cidade de Palmyra (na figura 13), e já apresenta no site os modelos 3D, e com eles pretende reconstruir e restaurar a cidade. Os modelos 3D foram feitos através de fotos de turistas tiradas antes de guerra, com uma plataforma tecnológica chamada *Artifaq*. Com essa mesma plataforma, pretendem fazer o mesmo para a Catedral de *Notre Dame*.



Figura 13 - representação 3D do Templo de Bel, em Palmyra

Um outro projeto que pretende reconstruir Palmyra, foi organizado pela *The Arc/k Project*, e é uma campanha de *crowdfunding* – *Kickstarter*. É uma aplicação VR que pretende virtualmente reconstruir a cidade histórica Síria.



Figura 14 - Representação do anfiteatro romano, em Palmyra, pelo Arc/k Project

O *Arc/k Project* quer ajudar a preservar o passado que está em risco, e para fazer isso a equipa quer reconstruir virtualmente a cidade através de fotogrametria de origem coletiva, ou seja, juntar milhares de fotografias e imagens existentes da cidade para recriar os objetos e edifícios através de digitalizações em 3D. Ao visitar o site da campanha de *crowdfunding*, repara-se que o objetivo era angariar 75,000€ até 5 de Abril (2018) mas apenas conseguiram 21,197€ através de 50 apoiantes.

3.4. Línguas em perigo de extinção

Em jeito de exemplo, decidimos referenciar um dos patrimónios imaterias em perigo de extinção - a língua e idiomas. Idiomas são entidades que estão vivas e em fluxo constante, com cada idioma que desaparece, perde-se também um enorme legado cultural: o entendimento de como os seres humanos se relacionam com o mundo ao seu redor. Desde conhecimento científico, médico e botânico. E perde-se a expressão de uma comunidade.

De acordo, com Annika Pasasen, linguista que estudou a extinção das línguas, este início de desaparecimento é uma questão de poder, pequenas línguas são as línguas das minorias. E como a maioria da população não estuda a língua minoritária, ela só pode ser usada em casa. Às vezes, a perda de linguagem pode ser o resultado de soluções práticas, por exemplo na África colonial, as línguas minoritárias eram deixadas de parte, mas após a independência, a língua dos antigos mestres era tipicamente, a única língua oficial.

Outra razão é a destruição dos modos de vida indígenas. A área mais rica em idiomas do mundo é a Papua Nova Guiné, que tem aproximadamente 840 idiomas conhecidos. A Indonésia tem mais de 700 idiomas e a Nigéria mais de 500. Como as antigas comunidades tribais estão cada vez mais integradas na sociedade circundante, elas precisam aprender a língua da maioria para sobreviver. Ao mesmo tempo, a própria língua torna-se cada vez menos significativa na vida quotidiana.

Riho Grünthal, professor de Línguas Finno-Ugric, na Universidade de Helsínquia, acredita que a língua é uma questão de herança cultural do mundo, cada idioma descreve o ambiente e a comunidade na qual foi criado. E que quando uma língua é perdida, uma parte da cultura perde-se com ela. Isso quer dizer que a extinção das línguas é tão natural, quanto a extinção de espécies naturais. No entanto, a destruição da linguagem atualmente em curso, é única na história do mundo e o resultado de escolhas conscientes.

Em última análise, Grünthal afirma o fato de que as pessoas estudam e falam idiomas que consideram ser úteis, e que para impedir a extinção de pequenas línguas, devemos torná-las úteis para se falar.

Numa escala global, uma língua falada por 50 000, é considerada relativamente significativa. Annika Pasanen, não acredita na categorização da língua em viabilidade, pois não serve um propósito, por não ser ético.

Mesmo uma língua muito pequena pode ser salva, se as etapas ativas forem executadas. O exemplo mais conhecido internacionalmente é o hebraico, que tinha sido confinado ao uso ritual por séculos, até que Israel tornou-o na língua nacional e revitalizou-o como uma língua falada, e hoje milhões de pessoas falam hebraico. Annika Pasanen passou a maior parte da sua carreira a estudar a língua Inari Sami, que é falada no norte da Lapónia. No início dos anos 90, havia apenas algumas famílias a usá-la, mas os falantes de Inari Sami agiram, e com a ajuda do governo, começaram a revitalizar sistematicamente a língua, particularmente entre as crianças.

O jardim de infância “Ninho da Linguagem” provou ser uma ferramenta importante para imergir crianças na língua e cultura.

Outra boa política é eliminar regras de linguagem excessivamente restritivas. Agora a língua tem aproximadamente 400 falantes, Annika Pasanen vê isto como uma boa taxa de desenvolvimento, e afirma que até as línguas muito pequenas podem ser salvas, se houver motivação suficiente.

Muita dessa motivação depende das atitudes das autoridades governamentais, mas mesmo assim, Grünthal afirma que uma pessoa sozinha pode fazer a diferença, e que se cada membro da população aprendesse a falar uma língua minoritária, que isso mudaria o mundo.

A Unesco usa um conjunto de cinco categorias para definir o quanto uma língua está ameaçada:

- Vulnerável, quando a maioria das crianças fala a língua, mas pode estar restrita a certos domínios, como o lar;
- Definitivamente ameaçada, quando as crianças não aprendem mais a língua como "língua materna" em casa;
- -Severamente ameaçada, é quando uma língua é falada pelos avós e pelas gerações mais velhas, e enquanto a geração dos pais pode entendê-la, ela não a fala para as crianças ou entre elas;
- Criticamente em perigo, é quando os falantes mais jovens são avós e mais velhos, e eles falam a língua parcialmente e com pouca frequência;
- Extinto, não há mais falantes.

Segundo o projeto “Idiomas em Risco de Extinção” (*The Endangered Languages Project*)¹⁰ cerca de 50% dos quase 7 mil idiomas existentes no mundo correm o risco de desaparecer. Este projeto, que começou em junho de 2012, tem como objetivo promover a troca de informações relacionadas aos idiomas em risco, sendo assim usa a tecnologia para alertar as pessoas sobre a extinção de idiomas, além de criar um mapa interativo onde dá a conhecer a situação dos idiomas no mundo. Com este projeto, a *Google* colocou toda a tecnologia que tinha ao seu dispor, a serviço de organizações e indivíduos que trabalham para enfrentar a extinção de idiomas por meio da documentação, para preservar e ensinar o idioma.

Através do *The Endangered Languages Project*, os usuários do mesmo, podem não só ter acesso a informações atualizadas e abrangentes sobre idiomas em risco, como também amostras do idioma que são fornecidas por parceiros ou exercer o papel ativo de colocar os idiomas na rede, ao enviar informação e amostras de texto, áudio e vídeo.

Para além disso, os usuários podem compartilhar boas práticas e casos de estudo em uma área feita especialmente para compartilhar conhecimento. A *Google* supervisionou o

¹⁰ <http://www.endangeredlanguages.com/about/>

desenvolvimento e o lançamento deste projeto, mas a meta a longo prazo é que seja gerido por especialistas no campo da preservação de idiomas.

Um outro projeto é o *Localingual*, que procura recolher e preservar todos os dialetos do mundo. Criado por David Ding, chama-lhe a *Wikipédia* das línguas e dialetos. No site do *Localingual* pode navegar-se pelo mundo e clicar no país pretendido, é possível ouvir o nome do país dito na língua escolhida ou frases, como também noutras línguas.

3.4.1. Língua Aramaica

Decidimos referenciar, a língua aramaica, como exemplo, de língua e património imaterial, em perigo de extinção.

De acordo, com a enciclopédia *Britannica*, a língua aramaica, é uma língua semítica do norte central, que foi originalmente falada pelo antigo povo do Médio Oriente, conhecidos como arameus. Foi mais intimamente relacionada com o hebraico, sírio e fenício, e deriva do alfabeto fenício.

No decorrer dos séculos V e VI a.C., o aramaico tornou-se a língua oficial do império persa. Acredita-se que o aramaico apareceu pela primeira vez entre os arameus no final do século XI a.C. Por volta do século VIII a.C., tornou-se aceite pelos assírios como segunda língua. As deportações em massa de pessoas pelos assírios e o uso do aramaico pelos mercados babilónios serviram para difundi-la. De maneira, que nos séculos VII e VI a.C., gradualmente suplantou o acadiano como língua mãe do Médio Oriente.

Posteriormente tornou-se a língua oficial da dinastia persa (559-330 a.C.), embora após as conquistas de Alexandre, o Grande, o grego tenha-a removido como língua oficial em todo o antigo império persa.

Os dialetos aramaicos sobreviveram nos tempos romanos, particularmente na Síria e na Palestina. O aramaico substituiu o hebraico como a língua dos judeus, no século 6 a.C., certas passagens da bíblia, foram escritos em aramaico. Entre os judeus, o aramaico era usado pelas pessoas comuns, enquanto o hebraico permanecia a língua da religião, do governo e da classe alta. Acredita-se que Jesus e os Apóstolos tenham falado aramaico, e que circularam traduções em aramaico do Velho Testamento.

O aramaico continuou a ser muito usado até cerca de 650 d.C., quando foi trocado pelo árabe.

Nos primeiros séculos, o aramaico dividiu-se em variedades do este e oeste. Os dialetos aramaicos ocidentais incluem o nabateu (falado em partes da Arábia), o palmyreno (falado em Palmyra), palestino-cristão e judeu-aramaico. O aramaico ocidental ainda é falado num pequeno número de aldeias na Síria.

O aramaico oriental inclui o siríaco, o maneano, o neo-assírio oriental e o aramaico do Talmud babilónico. Um dos mais importantes deles é o siríaco, que foi a língua de uma extensa literatura entre o século III e o século VII. Mandaeen era o dialeto de uma seita agnóstica centrada na baixa Mesopotâmia. O aramaico oriental ainda é falado por pequenos grupos de jacobitas e cristãos nestorianos no Médio Oriente.

De acordo, com o UNESCO *Atlas of the World's Languages in Danger*, uma edição online que oferece informações sobre as línguas que estão em perigo.

Na Figura 15, eis o que aparece quando se pesquisa *Western Neo-Aramaic*, falado em 3 aldeias.

Name of the language	Western Neo-Aramaic (en), araméen occidental (fr), neo-araméo sirio (es)
Alternate names	Ma'lula, Siryoon, Aroomay
Vitality	Definitely endangered
Number of speakers	20000 In 2008 (W. Arnold, p.c.)
Location(s)	3 villages in Syria, in the mountains 50km northeast of Damascus (Ma'luula, Bax'a, Jubb'adiin)
Country or area	Syrian Arab Republic
Coordinates	lat : 33.8339; long : 36.5405

Figura 15 - UNESCO *Atlas of the World's Languages in Danger*¹¹

Linguistas afirmam que a violência étnica dirigida a minorias no Iraque e na Síria colocou tensões adicionais em línguas ameaçadas. O diretor do *Endangered Languages Project*, Lyle Campbell afirma que está quase na definição de uma língua ameaçada de extinção que é falada por uma minoria, e agora, em partes do Oriente Médio, e que eles estão sendo mortos ou suprimidos. Espera-se que algumas dessas línguas em risco, do Médio Oriente, estejam extintas em 60 anos.

A língua mais ameaçada do Médio Oriente, segundo Campbell, é atualmente um dialeto do Neo-aramaico encontrado em Mosul e na região de Nineveh Plains, no Iraque. Há cerca de 2.000 oradores que sofreram nas mãos do Estado Islâmico, diz Campbell. O dialeto tem raízes no aramaico, uma das línguas que alguns especialistas e governantes da região acreditam que foi falada por Jesus.

Relativamente falando, o mundo árabe não é uma das partes mais linguisticamente diversas do mundo. Mandana Seyfeddinipur, diretor do Programa de Documentação de Idiomas em Perigo

¹¹ <http://www.unesco.org/languages-atlas/>

da SOAS, Universidade de Londres afirma que o árabe varreu a região ao longo dos anos e acabou com os idiomas menores.

É uma luta difícil preservar o que resta, afirma Mandana Seyfeddinipur. Bruno Herin, linguista do *Institut National des Langues et Civilisations Orientales*, em Paris, afirma que as grandes línguas no Médio Oriente são o árabe, turco e curdo.

Alguns governos da região dão ao árabe um estatuto mais oficial, do que os idiomas minoritários. Na Arábia Saudita, apenas o árabe é oficialmente reconhecido. Campbell afirma que temos que fingir que noutras línguas existem dialetos árabes, se quisermos ir e estudá-los.

Quando as minorias se tornam refugiadas, isso nunca é bom para a sobrevivência da língua, diz Seyfeddinipur. A separação da terra natal e a separação das suas tradições, muitas vezes significam que as gerações mais jovens se interessam mais pela língua de seu país adotivo.

Salvar uma língua da extinção envolve um ataque em duas frentes: a primeira é documentar e descrever a língua para que futuros linguistas possam estudá-la e as gerações futuras possam aprendê-la. A segunda questão é a revitalização, que procura aumentar o número de falantes. Isso é consideravelmente mais difícil porque significa que os pesquisadores precisam fornecer um contexto cultural e social para as comunidades serem bilíngues. Seyfeddinipur afirma que as taxas de sucesso são historicamente baixas.

Campbell também reconhece as oportunidades, mas olha para sucessos anteriores como inspiração. Campbell refere que estamos a assistir a cada vez mais óbitos da língua.

Diante da estatística de que cerca de 3.500 idiomas em todo o mundo devem desaparecer nos próximos 90 anos, Seyfeddinipur insiste que vale a pena preservar os idiomas que estão a morrer, mesmo que seja improvável que os falantes nativos os adotem novamente. Seyfeddinipur, afirma que a maneira como falamos molda o caminho com o pensamento, que quando uma língua morre, perdemos a sabedoria coletiva de uma comunidade.

3.5. Arte e Refugiados

A definição de arte apresenta várias noções e significados, e essa multiplicidade e diversidade de conceitos também se reflete na compreensão de quais seriam as suas funções e/ou os seus papéis. Dentro de um universo de funções, destaca-se a construção de diálogos sociais. Dialogar com a sociedade é essencial para a arte. Esse processo é de retroalimentação: situações do dia-dia que influenciam e inspiram a arte, permitindo novas formas de refletir sobre e perceber o quotidiano.

Em momentos de transformação social ou de aprofundamento de crises ou de polarização de posicionamentos, a arte funciona como um instrumento para destacar valores, princípios, problemas e transforma-se numa ferramenta essencial para o diálogo social.

Em face da atual crise migratória, a arte pode contribuir com a proteção, sobretudo de migrantes forçados e de refugiados. Como instrumento de proteção de migrantes forçados e de refugiados a arte pode atuar em duas frentes.

Por um lado, auxilia em questões de identidade cultural, com os migrantes e refugiados identificando-se e reconhecendo-se em obras, produzindo obras e/ou mantendo as suas tradições culturais.

Por outro lado, a arte auxilia a proteção dos migrantes e refugiados ao balizar o diálogo social com a divulgação da temática para a sociedade a partir de uma perspectiva humanística e humanitária. Essa divulgação, enquanto meio de aprimoramento da proteção, engloba a transmissão de informação (uma vez que quanto mais se tem conhecimento do tema, mais pode-se pressionar para o respeito aos refugiados e migrantes forçados), relatos de violações de direitos (ou seja, dando voz a uma população vulnerável), e chamando atenção para direitos a serem assegurados (ou seja enquanto interlocutora com o poder público e a sociedade em geral). Todas essas ações podem contribuir para uma ampliação da proteção a refugiados e migrantes.

Exemplo dessa segunda forma de atuação da arte enquanto instrumento de proteção, é encontrado nas obras de Banksy. Ao produzir intervenções artísticas na forma de grafitis, Banksy estabelece um diálogo social. Entre as suas intervenções, verifica-se a existência de obras que chamam atenção para temáticas de refugiados e de migrantes forçados. Destacam-se as obras que retratam a situação no campo de Calais e a guerra na Síria. Relacionando os temas a ícones da cultura pop (Steve Jobs - de origem síria - ou o logotipo do musical *Lés Misérables* – baseado em obra do inconsciente coletivo francês) ou a símbolos universais (a pomba branca), Banksy aproxima a temática da sociedade em geral e auxilia na divulgação das questões das migrações forçadas, sensibilizando para a causa ao mesmo tempo em que denuncia violações de direitos.

4. Refugiados: números e conceitos

Neste capítulo, é onde tem lugar os dados estatísticos, bem como conceitos ao serviço dos refugiados. E no final deste capítulo, damos início a uma análise de projetos em que incluímos os conceitos apreendidos nos capítulos anteriores e os comparamos. Para daí, surgir a proposta final.

4.1. Migrantes e Refugiados

No início do século XX, a problemática dos refugiados tornou-se uma preocupação da comunidade internacional, que, por razões humanitárias, começou a assumir responsabilidades de proteger e ajudar os refugiados.

De acordo com a Convenção de 1951, define-se como refugiado com a pessoa que foge do seu país e carece de proteção internacional, devido a questões políticas, religiosas ou económicas, ou por causa da guerra. O termo tem raízes em instrumentos legais internacionais, nomeadamente a Convenção de Genebra de 1951¹², o Protocolo de 1967¹³, e a Convenção da OAU, de 1969.

A avaliação deve ocorrer, obrigatoriamente, antes do momento em que o estatuto de refugiado é formalmente declarado. Por consequente, a deliberação do estatuto de refugiado não tem como efeito atribuir-lhe o estatuto de refugiado, mas constatar esse estatuto.

Nas índoles da Convenção de 1951 que definem o estatuto de refugiado, distinguem-se três grupos que são designados por: cláusulas de inclusão, de cessação e de exclusão. As cláusulas de inclusão definem as normas e critérios que o indivíduo deve ter para ser declarado refugiado. As cláusulas de cessação e de exclusão dispõem de um significado negativo. As primeiras mencionam os contextos nos quais o indivíduo perde o estatuto de refugiado, em que não é mais necessário ou justificado essa proteção. E as segundas referem-se às razões em que o indivíduo não é protegido pela Convenção de 1951 mesmo que cumpra os critérios positivos das cláusulas de inclusão.

Os candidatos a refugiados podem ser divididos em três grupos. O primeiro grupo (Artigo 1 D) abrange os indivíduos que já beneficiam do estatuto e assistência das Nações Unidas; o segundo

¹² A Convenção de Genebra de 1951 é o principal instrumento internacional, relativo ao direito dos refugiados. A Convenção esclarece quem é um refugiado, o tipo de proteção legal, outros tipos de assistência e direitos sociais que a pessoa deve receber dos países que assinaram o documento. A Convenção também define as obrigações de um refugiado, de hospedar governos e certas categorias ou pessoas, como criminosos de guerra, que não se qualificam com o estatuto de refugiado. A Convenção de 1951 limitou-se a proteger, principalmente os refugiados europeus após a Segunda Guerra Mundial.

¹³ O Protocolo de 1967, ampliou o espectro da Convenção à medida que o problema do deslocamento se espalhava pelo mundo.

grupo (Artigo 1 E) refere-se aos indivíduos considerados como não necessitados de proteção internacional; e o terceiro grupo (Artigo 1 F) enumera as categorias nas quais se considera que os indivíduos não beneficiam de proteção internacional.

Através da Determinação do Estatuto de Refugiados (RSD), cada governo ou o UNHCR, é definido um procedimento para determinar se um indivíduo que solicita proteção internacional, pode ser considerado refugiado sob a norma internacional, nacional ou regional. Ainda não existe um modelo único para unificar o RSD. O Estado tem o dever primário de determinar o estatuto dos solicitantes de asilo. O UNHCR intercede quando os Estados não o fazem.

Existe uma diferença entre um requerente de asilo e um migrante. Um requerente de asilo, de acordo com a UNHCR, é alguém que declara ser refugiado, mas cuja reivindicação ainda não foi avaliada. Esses indivíduos solicitaram asilo argumentando que o retorno ao seu país, originaria perseguições por causa da etnia, religião, nacionalidade ou crenças políticas. É um requerente de asilo enquanto a sua candidatura estiver pendente. Nem todo candidato a asilo será reconhecido como refugiado, mas todo refugiado é inicialmente um requerente de asilo.

Um migrante¹⁴, é então, um indivíduo que por razões diferentes daquelas referidas na definição de refugiado, deixa voluntariamente o seu país, para instalar-se noutro. O migrante pode escolher deixar o seu país de origem, pelo desejo de mudança, por razões familiares ou de caráter pessoal. Este género de diferenciação é relevante para os governos, já que os países lidam com migrantes através das suas próprias leis e processos de migração.

O termo migrante deve ser admitido, como um descritor neutro que abrange a situação de todos os que migram, seja no exercício de um direito positivo como cidadão, seja na procura de um asilo seguro.

As elucidações dadas demonstram que a determinação do estatuto de refugiado, não é um processo automático e comum. Pelo contrário, requer um conhecimento especializado, treinamento e experiência e – o mais importante – a compreensão da situação particular do requerente e dos fatores humanos envolvidos.

4.2. Deslocações: Tendências mais recentes

De acordo com o Relatório Anual de Tendências Global da UNHCR, publicado em 19 de junho de 2018, 68,5 milhões de pessoas foram deslocadas até ao final de 2017 (Figura 1). Em 2017, 16,2 milhões de pessoas foram deslocadas, seja pela primeira vez ou repetidamente, em

¹⁴ Definição de migrante, disponível em:

<https://www.habitatforhumanity.org.uk/blog/2016/09/refugees-asylum-seekers-migrants-crucial-difference/>

consequência de perseguição, conflito ou violência generalizada. Houve assim, um novo aumento em 2017, pelo quinto ano consecutivo.

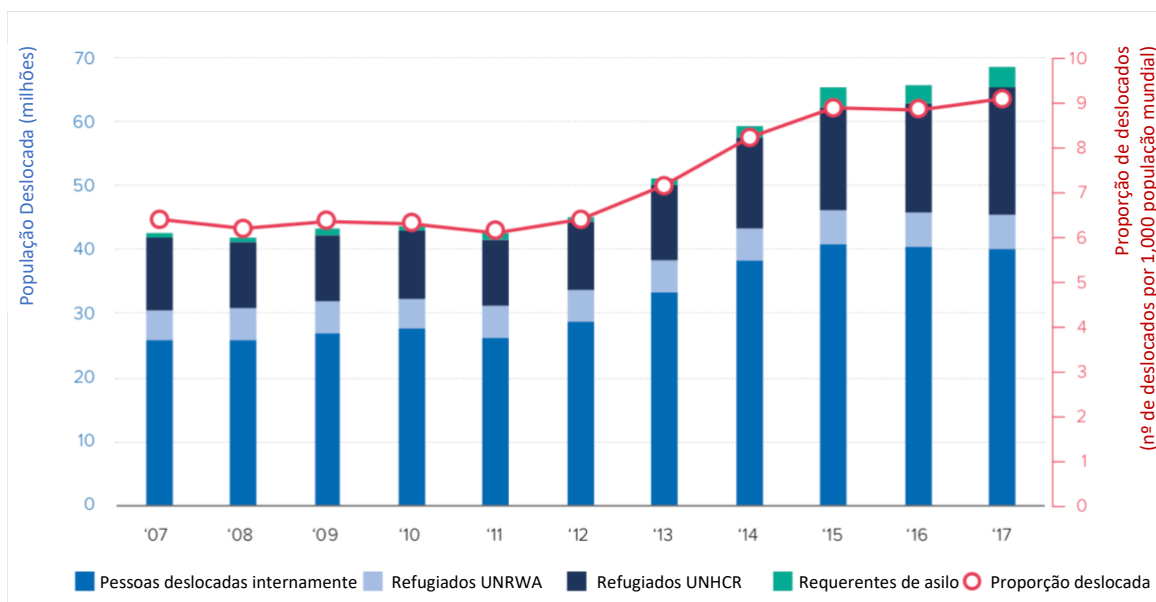


Figura 16- Tendências de deslocamentos globais (2007-2017), em Global Trends

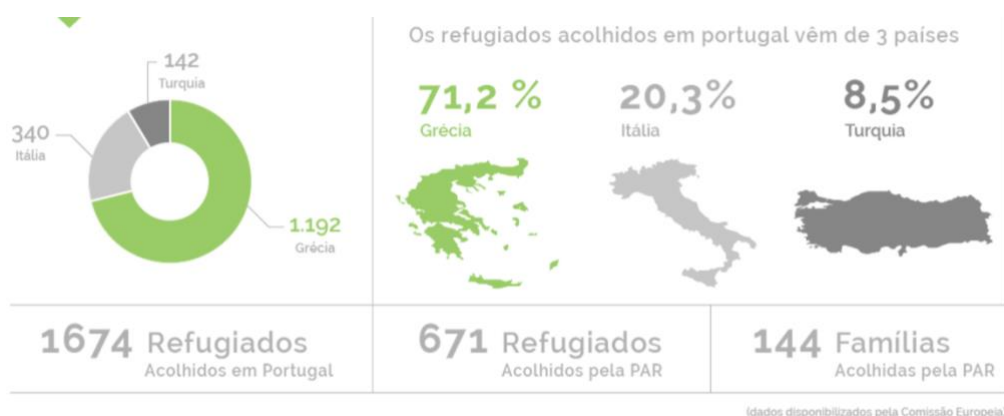
Em 2017, o número de Refugiados UNHCR que deixaram os seus países para fugir de conflitos e perseguições, foi de 25,4 milhões (Figura 1). É um aumento de 2,9 milhões relativamente a 2016. O maior aumento que o UNHCR registou num único ano. O número de requerentes de asilo aumentou em cerca de 300.000 para 3,1 milhões durante 2017. As pessoas deslocadas dentro do próprio país representaram 40 milhões do total, um pouco menos que os 40,3 milhões em 2016.

Dois terços dos refugiados chegam de apenas cinco países: Síria, Afeganistão, Sudão do Sul, Myanmar e Somália. Os restantes são palestinos sobre o cuidado da UNRWA. De acordo com os registos do Relatório de Tendências Globais da UNHCR a maioria dos refugiados está em áreas urbanas (58%), e não em acampamentos ou áreas rurais. A população deslocada global é jovem e 53% são crianças, incluindo muitas que estão sozinhas ou separadas das suas famílias.

Tal como o número de países que contribuem para as grandes migrações é pequeno, o número de países que abrigam grandes números também foi comparativamente pequeno: a Turquia continuou a ser o país principal de acolhimento de refugiados, em termos de números absolutos, com uma população de 3,5 milhões de refugiados, principalmente sírios. O Líbano, por sua vez, acolheu o maior número de refugiados em relação à sua população nacional. No total, 63% dos refugiados, sob a responsabilidade do UNHCR, estão em apenas 10 países e 85% dos refugiados estão em países em vias de desenvolvimento.

4.3. União Europeia – Programa de Reinstalação/Recolocação

Desde o final de 2015 até fevereiro de 2018, Portugal recebeu 1674 refugiados, ao abrigo de programas de recolocação e reinstalação. Foram distribuídos por todo o país.



15

Figura 17- Dados gerais do acolhimento de pessoas refugiadas em Portugal (2015-2018), em Comissão Europeia

A Recolocação, de acordo com o Sistema de Recolocação de Refugiados da Comissão Europeia, é a transferência de indivíduos que precisam de proteção internacional de um estado-membro da União Europeia, para outro estado-membro da União Europeia. Os refugiados que se encontravam na Grécia ou em Itália, e que reunissem os requisitos legais e concordassem entrar no Programa de Recolocação, foram recolocados num país da União Europeia que oficialmente tivesse disponibilizado lugares. Por exemplo, os refugiados que chegam à Turquia podem atualmente inscrever-se no Programa de Recolocação. Os refugiados não podem escolher o país onde vão ser recolocados.

Em Portugal, assim como noutros países, verifica-se a existência de migrações secundárias. Os refugiados, por diferentes razões como o reencontro com a sua família e amigos que se encontram noutros países, abandonam o país que foram colocados. Os refugiados que deixem de estar protegidos pelo Programa de Recolocação deixam de beneficiar das proteções sociais e económicas do mesmo. É um risco que correm muitas vezes sem conhecimento.

No Programa de Recolocação, a Comissão Europeia sugeriu o acolhimento de 160.000 refugiados, a partir da Grécia e de Itália. Desde o final de 2015 até ao início de 2018, apenas foram recolocados cerca de 34.000 refugiados, num contexto de 28 países membros da União Europeia.

Desde o final de 2017, a Comissão Europeia desenvolveu um novo programa de adesão voluntária dos países da União Europeia para a reinstalação de refugiados. O número de refugiados que os estados-membros da União Europeia devem receber é baseado em critérios objetivos, quantificáveis e verificáveis: população, PIB total, o número médio de pedidos de asilo nos últimos quatro anos e a taxa de desemprego.

Este programa prevê o acolhimento de pelo menos 50.000 pessoas. Até à data da escrita deste documento, 19 estados-membros responderam a este desafio disponibilizando cerca de 40.000 lugares. Portugal disponibilizou-se para receber 1.010 refugiados. Sendo assim, em termos relativos, Portugal é um dos países europeus que recebeu mais refugiados no programa de recolocação.

Em Portugal várias instituições tem tido um papel relevante no apoio e integração dos refugiados. Dentro destas destacam-se Plataforma de Apoio aos Refugiados, Alto Comissariado para as Migrações, o Fundo Asilo, Migração e Integração, Serviço Jesuíta aos Refugiados, Conselho Português para os Refugiados, Cruz Vermelha Portuguesa e o Serviço de Estrangeiros e Fronteiras.

De acordo com Vacchiano e Maria Cristina Santinho¹⁶, o sistema português de “integração” de refugiados baseia-se principalmente em quatro mecanismos principais: (1) um processo de inclusão subalterna, baseada em mecanismos de atribuição social e geográfica; (2) uma dinâmica de “porta giratória”, em que a re-emigração é um resultado comum; (3) uma forte dependência de voluntários e instituições de caridade para evitar a escassez de provisões públicas; (4) uma persistente retórica de “boas práticas”, construída sobre uma narrativa unilateral de integração indolor, altos padrões legais e boa vontade.

4.4. Projetos Refugiados

Os projetos com refugiados, devido ao aumento de deslocações para a União Europeia, também tiveram um crescimento, criando projetos com diferentes tipos de objetivos:

- sensibilizar e dar a conhecer a realidade de um refugiado;
- encontrar soluções para melhorar a qualidade vida dos refugiados;
- dinamização da sua cultura, integrando-os na sociedade e valorizando-os;

com âmbito artístico.

¹⁶ <https://acervo.publico.pt/sociedade/noticia/portugal-esta-a-acolher-como-vai-integrar-1735470>

Alguns projetos dignos de destaque:



Figura 18 - Logotipo do projeto Amal Soap

O projeto *Amal Soap*, fundada em 2017, está sediada em Lisboa, atua localmente, e apesar de ter site ainda não vende online, começou em ambiente escolar, e apresenta-se como um negócio de comércio justo para mulheres refugiadas sírias, um sabonete natural feito a partir de uma receita ancestral síria, originária de Aleppo. Este projeto pretende tornar as mulheres sírias financeiramente independentes, socialmente integradas, quer facilitar um novo começo para as mulheres refugiadas nos países de acolhimento, criando oportunidades de trabalho enraizadas na sua identidade étnica.



Figura 19 - Logotipo do projeto Cucula

Cucula teve início em 2013, tem sede em Berlim, tem uma atuação local e online (através do site). Cucula surgiu da iniciativa de fundar uma empresa na qual os refugiados, pudessem produzir e distribuir peças clássicas de design. Depois de uma campanha de *crowdfunding* que superou as expectativas, começaram a fazer também *workshops* de *design* e programas educacionais.



Figura 20 - Uma das fotografias expostas.

A *Exile Voices* teve início em 2013, num campo sírio localizado em *Iraqi Kurdistan*, e teve uma atuação local. O *Exile Voices*, com o artista Reza, viajou para um acampamento de refugiados sírios, e criou um *workshop* de fotografia para as crianças entre o 11 e os 15 anos. O culminar deste projeto, ou seja, as fotografias feitas pelas crianças do campo, e dos retratos que Reza tirou nas últimas três décadas. Na figura 20, umas das fotografias que foram exibidas numa exposição em Paris, em 2015.



Figura 21 - Numa das experiências virtuais, com o FRP

O *Family Reunion Project* iniciou-se em 2016, tem uma atuação online, e é um projeto que usa a realidade virtual para conectar imigrantes aos seus familiares. Produz postais em realidade virtual e está a iniciar um Programa de Empréstimos, em que as pessoas criam as suas próprias experiências virtuais, com ajuda e treino da equipa FRP.



Figura 22 - Logotipo do projeto Kitchen on the Run

O *Kitchen on the Run*, foi fundado em 2016, tem sede na Alemanha, uma escala local e atua principalmente na Alemanha e, por vezes, noutros países europeus. Tem também presença online, através do site. O *Kitchen on the Run* é uma incubadora de integração móvel, que através de um contentor com uma cozinha, viajam pela Europa e levam a ideia de uma sociedade aberta e diversa, e promovem o intercâmbio pessoal entre refugiados e locais. Eles acreditam que o contato pessoal é a base para integração na sociedade, impulsionam e disseminam o conceito para moldar a coexistência intercultural na Alemanha e na Europa, a longo prazo.



Figura 23 - Um dos espaços do Migrationlab

Migrationlab teve início em 2014 e tem espaços em várias cidades (p.e. Amesterdão, Viena, Roterdão, etc.), atua a nível global e online. Cria oportunidades com/para refugiados, migrantes e locais se conhecerem, interagirem e colaborarem em cidades pela Europa. Transformam espaços urbanos, em salas públicas onde migrantes, refugiados e locais encontram facilidades para trocarem experiências e entreajuda.



Figura 24 - Logotipo do Music Against Borders

Music Against Borders, é um projeto que começou em 2015 e está sediado em Calais, tem uma atuação global e online (onde faz campanhas de *crowdfunding*). E tem como principal objetivo, garantir que os refugiados tenham os instrumentos, as plataformas e as oportunidades de que precisam para fazer música, arte e teatro, e incentiva as pessoas a doarem instrumentos musicais a refugiados. Dizem: "*Music Against Borders* reconhece a importância da cultura e da criatividade, no empoderamento das pessoas privadas de direitos civis pela guerra, pela pobreza e pelo sistema de imigração da União Europeia".



Figura 25 - Referência à 1º rádio online na Europa, direcionada por refugiados

Refugee Radio Awareness Network é um projeto com início em 2014 e com sede em Hamburgo, atua a nível global e online. É uma iniciativa social independente de refugiados, cujo compromisso é com os direitos humanos e o desenvolvimento humano. Acreditam no fortalecimento dos direitos humanos através da conexão de pessoas e culturas, ao distribuir conteúdo em estações de rádio e plataformas digitais, convidando pessoas a contribuir com as suas vozes, promovendo o diálogo e o debate.



Figura 26 - Logotipo do Refugees Welcome Film Festival

O *Refugees Welcome Film Festival* teve a sua primeira edição este ano 2018, com sede em Berlim, atua a nível global e online. Através de uma seleção de filmes de todo o mundo, o *Film*

Festival tem como objetivo aumentar a conscientização de pessoas comuns que mudaram radicalmente o seu caminho e local de vida, e que retratam as circunstâncias numa tentativa de liberdade ou apenas sobrevivência. Variando de *blockbusters* para filmes independentes, o programa aspira a lançar luzes sobre a situação e contextos de refugiados, os seus medos, perdas, esperanças, sucessos e desespero, coragem e resiliência.



Figura 27 - A ROW3D numa das suas iniciativas

A *ROW3D (Refugee Open Ware)* nasceu em 2014 e está presente em várias cidades (p.e. Istambul, Atenas, Filadélfia, etc.), atua a nível global e online. É uma rede de empreendedores sociais, que opera através de uma estrutura de governação descentralizada, unida por uma teoria comum de mudança. A *ROW* cria oportunidades para comunidades afetadas por conflitos, através de *R&D*, treinamento e *startups* que aproveitam a tecnologia - tecnologias essas, como robótica, inteligência artificial, impressão 3D, internet das coisas, interface cérebro-computador e virtual /realidade aumentada. Uma abordagem para promover a paz e a estabilidade, por meio, da dignidade e do propósito. Concentram-se em áreas frágeis e afetadas por conflitos, onde a instabilidade resultou em privação e sofrimento insondáveis, e onde os ciclos viciosos de violência, pobreza e desafeto são mais difíceis de serem quebrados. Teve algumas iniciativas, como por exemplo, o *3D-Printed Prosthetics R&D*, e que consistiu no desenvolvimento de uma prótese de uma mão, impressa em 3D, criada para uma criança refugiada de 6 anos.



Figura 28 - Logotipo da Techfugees

A *Techfugees* teve início em 2015 e sede em Londres, mas com presença por todo o mundo, tendo assim uma atuação global. É uma empresa social que coordena a resposta da comunidade internacional de tecnologia às necessidades dos refugiados. A *Techfugees* organiza conferências, *workshops*, *hackathons* e encontros, em todo o mundo, com o principal esforço para gerar soluções tecnológicas que podem ajudar os refugiados. Um dos projetos da *Techfugees*, é o *Basefugees* e é uma plataforma de dados interativa que servirá como um ponto de encontro produtivo para as comunidades dos *Techfugees*, inovadores, investidores de impacto e ONG ávidas para enfrentar os desafios das populações refugiadas por meio da tecnologia.

Basefugees é um projeto que cresce em segundo plano, enquanto a comunidade *Techfugees* aumenta. O *Basefugees* pretende ser a principal fonte de talentos técnicos e ideias tecnológicas que atendem a áreas-chave de desafio na comunidade de refugiados. Aspira fornecer uma maneira fácil para os inovadores compartilharem suas ideias com outros inovadores, ONG e investidores de impacto, uma maneira fácil para as ONG e investidores de impacto, aprenderem sobre essas ideias e uma maneira fácil para toda a comunidade testemunhar, o impacto significativo que virá da colaboração promovida através da plataforma.



Figura 29 - Crianças refugiadas com um dos trabalhos do The Za'atari Project

O *The Za'atari Project – The Syrian Refugee Art Initiative*, teve início em 2013, nos campos de refugiados em *Za'atari* e *Azraq*, tem uma atuação a nível local nos próprios campos de refugiados. O projeto apresenta oficinas com crianças pequenas em alguns campos de refugiados sírios, e concentra-se não apenas em tópicos de arte, mas também em temas educacionais.

E pretende através da arte pública transformar e capacitar vidas, podendo assim dizer que as crianças graças ao projeto têm-se mantido alegres, apesar do trauma e das perdas.



Figura 30 - Cartaz do 8º Refugee Film Festival

O *UNHCR Refugee Film Festival* começou em 2012 e é organizado por UNHCR no Japão, tem uma escala local, pois ocorre no Japão, e tem uma presença online através do site, tem como objetivo aumentar a conscientização sobre os refugiados, pessoas deslocadas nos seus países e pessoas apátridas. Com *blockbusters* e filmes independentes, o programa tenta o esclarecimento sobre situações a contextos dos refugiados.

Relativamente a estes projetos, é importante referir que grande parte destes surgiram com a mais recente crise de refugiados (2012-2013), e têm todos uma forte presença online. Todos obtiveram resultados positivos, tanto no individual como no coletivo, motivaram quem passou pela crise, aproximou familiares que ficaram no país de origem e desmistificou complexos no país de acolhimento.

4.4.1. Projetos com refugiados e *crowdsourcing*

Parece-nos importante, também referir e fazer a ligação, com uma pesquisa de projetos que envolvessem o *crowdsourcing*, a comunidade refugiada, e eventualmente cultura, como palavras-chave.

Iniciamos a pesquisa no *Kickstarter*¹⁷, uma plataforma global que foi construída em torno de projetos criativos, com mais de 10 milhões de pessoas na lista de contribuidores, e que só atribui os fundos, se o objetivo for alcançado, senão o projeto não avança – tudo ou nada.

Obtivemos cerca de 11 resultados, sendo que os mais relevantes e que conseguiram atingir o objetivo a que se propuseram, foram:



Figura 31- Imagem da Red Carpet to Za'atari by Sputniko!

O *Red Carpet to Za'atari by Sputniko!* é uma proposta de *crowdfunding* que pretendia criar uma obra de arte pública em Tóquio, a fim de apoiar os artistas e cineastas que vivem no campo de refugiados de *Za'atari*, na Jordânia. A obra de arte seria uma coleção de fotografias que se estendiam num longo tapete vermelho, para mostrar apoio ao povo da Síria. O objetivo era atingir os 15.000€ e conseguiram 15.334€.

¹⁷ <https://www.kickstarter.com/?ref=nav>

O *Tumaini Festival* é uma proposta de *crowdfunding*, e que pretendia financiamento para um festival cultural e de música, que tem lugar no campo de refugiados de Dzaleka, em Dowa. É um festival desenvolvido e realizado por refugiados e comunidades anfitriãs, que utiliza o entretenimento e expressão artística para promover harmonia cultural, entendimento mútuo e convivência pacífica para o benefício de ambas as comunidades. O objetivo era atingir os 8.360€ e conseguiram 11.783€.



Figura 32 - Imagem do mural concluído

O *Rockford Refugee Youth Mural* é uma proposta de *crowdfunding*, que pretende criar um mural com os estudantes refugiados do ensino médio, em Rockford. O propósito é que seja demonstrado respeito pela sua cultura, através da arte pública. O objetivo era atingir os 1.800€ e conseguiram 1.817€.

Os restantes projetos não conseguiram atingir o valor. Apesar de serem projetos interessantes ideologicamente, no entanto, em comparação com os outros projetos, pecam pela falta de objetividade e de rigor, e também por não explicarem, em concreto, para que serviriam os fundos.

Os projetos foram:

Passports Culinary Project, intitulam-se como um grupo de chefes refugiados, que se uniram para lançar o primeiro projeto culinário internacional inspirado por refugiados e voluntários. Depois de observarem que muitos dos refugiados e solicitantes de asilo eram renomados chefes de cozinha Michelin. No entanto, não conseguiram atingir o objetivo de 900€.

Dance with refugees, pretendia criar uma escola de dança para refugiados e moradores locais, com o objetivo de poderem partilhar e aprender mais com as suas culturas, para além de dançarem juntos. Este projeto não apresenta objetivos concretos e como pretendia fazê-lo, apenas ideias e visões. No entanto, pedia 34.918€ e não se entende onde seriam investidos.

Voices of the People Audio Project for Displaced Communities, é um projeto de áudio que pretendia documentar o legado e a história oral de duas comunidades deslocadas. As comunidades iriam partilhar as suas histórias pessoais entre si, e com o mundo, documentar

tradições e cultura, que correm o risco de serem perdidas. Este projeto apresentava-se bem estruturado, no entanto não atingiu o objetivo de 7.890€.

Avançamos para uma pesquisa no PPL, plataforma de *crowdfunding* de referência em Portugal, com foco em projetos sociais, criativos e empreendedores. Funciona também com a política do “tudo ou nada”, que ou angariam todo o dinheiro que necessitam ou não recebem nada, porque acreditam ser mais transparente e traz segurança adicional aos apoiantes.

Refizemos a pesquisa nas mesmas vertentes, e obtivemos mais resultados comparativamente ao *Kickstarter*.

Alguns dos projetos com sucesso foram:



Figura 33 - Imagem dos refugiados no restaurante Mezze.

O *Mezze*, é uma proposta de *crowdfunding*, pensada pela associação Pão a Pão que desenvolveu um projeto de inclusão, um restaurante composto quase integralmente por refugiados. Para além de restaurante, oferece também *workshops* de gastronomia, música e dança. O objetivo eram os 20.000€ e conseguiram 23.025€.

“3500km Solidários pelos Refugiados Sírios”, é uma campanha de *crowdfunding*, onde dois jovens pretendiam angariar dinheiro para os refugiados e deslocados da guerra síria. O dinheiro angariado seria convertido para vários tipos de situações: mudança de casa, transporte, alojamento urgente, etc. O objetivo eram os 500€ e conseguiram 1.020€.

“Um pouco do calor português para os refugiados do campo de Alexandreia”, é uma campanha que pretendia comprar aquecedores a gás e botijas para famílias do campo de refugiados de Alexandreia (Grécia). O objetivo eram os 1.200€ e conseguiram 5.481€.

Anamnesis, é uma campanha de *crowdfunding*, para financiamento de uma série, em ambiente académico, com o principal objetivo a sensibilização ao tema dos refugiados. O objetivo eram

600€ e conseguiram 1.000€. A série tem o *teaser*¹⁸ disponível no *Youtube*, mas não encontramos mais nenhum episódio referente.



Figura 34 - Imagem do sabonete da Amal Soap

A *Amal Soap*, projeto de sucesso que já referenciamos anteriormente, recorreu também, ao *crowdfunding*. É um projeto social que pretende integrar e capacitar mulheres sírias nas suas comunidades através da produção de sabonetes caseiros. O objetivo era angariar 2.500€ e conseguiram, 2.775€.

Em suma, e contrariamente ao que esperávamos, o PPL em comparação com o *Kickstarter* tem mais projetos, no entanto os projetos nacionais – PPL – são mais endereçados para bens materiais, como roupa e habitação. E o *Kickstarter* diferencia-se por incluir eventos e projetos de cariz cultural e social. Em complemento, tanto o *Kickstarter* como o PPL apresentam taxas altas de sucesso.

Com base nos projetos e no estado da arte, e de forma a colmatar uma lacuna existente em ambos – sendo esse o objetivo do presente estudo – torna-se importante e motiva-se a realização da proposta que abaixo se apresenta.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=R17mKl2UtJs>

5. Conclusões

Impulsionada pelas guerras, a preocupação pela salvaguarda e pela valorização da herança cultural imaterial tem aumentado, demonstrando a sua urgência.

Tendo em conta alguns dos esforços feitos nesse sentido, por exemplo a Convenção pela Salvaguarda do Património Imaterial, que demonstra a evidente preocupação dos Governos, face à eventual perda de conhecimentos, práticas, expressões e representações de um povo. Bem como, as tentativas de alguns linguistas de não deixar que línguas, idiomas e dialetos desapareçam (como vimos na seção 3.4).

O património imaterial que costuma ser transmitido de geração em geração, e recriado pelas comunidades e grupos. No entanto, e como vimos é posto em causa em situação de guerra. Bem como, com os mais recentes movimentos populacionais que já mobilizaram milhões de pessoas.

A preocupação pela perda da herança imaterial destas comunidades (destaque na Síria) é assim, urgente. Principalmente porque estas comunidades são acolhidas em países com uma identidade cultural diferente e eventualmente a sua identidade cultural perde-se ou altera-se.

A tecnologia aparece aqui como uma ferramenta transversal, e usada (cada vez mais) por todos, facilitando na comunicação e partilha. O *crowdsourcing*, como partilha de opiniões e conhecimentos, não é algo recente. A inovação aparece quando unido com a tecnologia e a internet, e liga comunidades longínquas.

Em relação aos projetos, pensamos ser importante destacar o Mosaic, de Stephanie Saldana que desde 2016 reúne histórias e tradições num site que funciona como base de dados. A Amal Soap foi fundada em 2017 e por mulheres sírias é fabricado um sabonete natural feito a partir de uma receita ancestral síria. De referenciar também, a *Kitchen on the Run* que funciona como uma incubadora de integração móvel, afim de promover o intercâmbio pessoal do refugiado com o país de origem.

Nos projetos de *crowdfunding*, queremos destacar o *Red Carpet to Za'atari by Sputniko!* Que através de arte pública pretendia apoiar os artistas e cineastas que vivem no campo de refugiados de Za'atari. De referir também, o Mezze, um restaurante português composto quase totalmente por refugiados, e que conseguiu numa campanha de crowdfunding angariar 23.025€.

Como é fulcral que nas deslocações e movimentações de pessoas, não se percam costumes, tradições e memórias, o património imaterial e segundo capítulo é finalmente visto como algo importante na memória de um povo, e como tal, é essencial perdurar os seus ensinamentos e costumes.

Sendo as movimentações populacionais uma crescente, e tendo em conta as mais recentes estatísticas, e como justificação as guerras, alterações climáticas e crises económicas, surge a necessidade de projetos, como a dissertação presente, que procuram soluções e alternativas para criar ligações com o país de origem e o país de acolhimento.

Tivemos como ponto de partida para esta dissertação – a comunidade refugiada, e tendo em conta a expectativa e a vontade de ajudar esta comunidade, usamos assim, o mestrado em Gestão de Indústrias Criativas ao serviço dos refugiados, e criamos a ligação com este, através da tecnologia e o património cultural imaterial.

Em suma, a presente dissertação pretendia documentar, analisar e mapear dados e projetos relativos a tecnologia digital, herança cultural e refugiados, e no final conseguir criar uma proposta, em que tivesse como base estes três temas. Apresentamos ao longo da dissertação diferentes conceitos sobre património imaterial, identidade cultural, herança cultural, comunidades de refugiados. Descrevemos projetos onde a tecnologia é fulcral na promoção da integração social e económica e nos valores das comunidades refugiadas.

E como ponto principal, apostamos em como a tecnologia digital tem sido usada ao serviço da valorização da herança cultural dos refugiados e como potenciar no futuro.

Nasceu assim, a YOUR TURN, uma proposta concreta e inovadora, tendo em conta os projetos analisados, ela diferencia-se por ser um projeto colaborativo e de inclusão de uma comunidade (refugiados da Síria), bem como, de salvaguarda do seu património.

Acreditamos que tenha seguido as bases do que foi proposto, sendo inovador na sua área e de importância acrescentada.

De referir, o que importa ser feito ou poderia ter sido feito, e com base na proposta YOUR TURN poderíamos, por exemplo, ter aumentado o leque de temáticas a ser usadas na plataforma, ou ter usado outra, como por exemplo incluir o património material.

5.1. Proposta

Considerando toda a revisão de literatura, a atual situação da comunidade refugiada (destaque para a Síria), bem como o impacto crescente das tecnologias digitais nessas comunidades, foi concebida a proposta YOUR TURN.

Como referido no estado de arte (capítulo 3) há relatos que direcionam o estalar da guerra civil síria, para um graffiti “*Your turn, doctor*”, e como referência a isso, a YOUR TURN pretende dar um local de partilha ao povo sírio, e incitá-los à opinião e à partilha.

Diferencia-se pelo *modus operandis*, ao dar um local de interação e partilha de património imaterial. E iguala-se aos outros projetos mencionados, na revisão de literatura, na preocupação e pelo respeito pelo outro, neste caso dos refugiados.

Concluimos apresentando uma proposta a YOUR TURN.

5.1.1. Caracterização da Proposta

O objetivo do projeto é o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa online que fomente a salvaguarda, preservação, promoção e partilha do património imaterial da comunidade refugiada Síria.

Esta plataforma deverá sustentar a criação de projetos de resistência na área do património imaterial, bem como disponibilizar um ponto de encontro para a comunidade de refugiados, afim, de proteger e salvaguardar o património cultural imaterial sírio.

Para alcançarmos este objetivo, é importante definir o processo, as diferentes etapas e cada uma das metas. Para partilharem as suas experiências e memórias com a comunidade cada utilizador deverá estar registrado na plataforma. Para além da seção sobre a Herança Cultural, haverá fóruns temáticos e uma seção sobre ofertas e procura de emprego assim como procura e oferta de parcerias para desenvolver negócio. Estas ofertas estarão associadas a um sistema de alerta

A proposta visa ligar a comunidade refugiada síria nos diferentes países europeus de acolhimento, com a população que ainda permanece na Síria. É um projeto colaborativo com foco na salvaguarda, preservação e partilha das comunidades refugiadas (Síria).

É um projeto aberto à participação de todos, comunidade que se encontra refugiada, comunidade de acolhimento e comunidade na Síria.

Identificamos dois grupos na comunidade refugiada. O primeiro grupo de participantes consiste em pessoa mais idosas, detentoras e conhecedoras das tradições e práticas culturais sírias. O processo de participação baseia-se no sistema de *crowdsourcing*. A participação consiste no registo de histórias, tradições e experiências envolvendo a partilha de registos áudio, fotográfico, vídeo, documental, etc. A partilha será feita através do *upload* de ficheiros e do preenchimento de uma ficha que permita descrever a partilha. A partilha só é possível para utilizadores com um perfil registrado. Será ainda estudado a possibilidade de construção de experiências interativas que permitam ao utilizador outro tipo de formatos digitais como RA ou RV. No segundo grupo de utilizadores estão os mais jovens. Ao acederem à plataforma tomarão contato com o património imaterial da comunidade síria, com as suas tradições e histórias, ao mesmo tempo que se podem ligar à comunidade que permanece na Síria, com os membros mais idosos da comunidade refugiada através da interação direta com os autores dos registos, e ainda partilhar as suas descobertas nas redes sociais.

A comunidade de acolhimento, através do acesso livre à plataforma, irá permitir conhecer melhor a herança cultural dos refugiados, compreender o seu passado e presente, poder estabelecer diálogo com membros da comunidade refugiada ou mesmo da comunidade que permanece na Síria. O diálogo intercultural será assim reforçado.

Equipa

A YOUR TURN para desenvolver esta proposta, criará uma plataforma online, em que através do *crowdsourcing*, os seus utilizadores (comunidade refugiada síria) possam criar conteúdo (sobre património imaterial) e interagir entre eles, em rede.

Por ser uma iniciativa de *crowdsourcing*, ou seja, os conteúdos serão projetados e redigidos, pelo próprio público, a equipa será pequena. Mas é necessário, pelo menos, um gestor de projetos,

que será responsável pela equipa; um gestor de marketing, que será responsável pelas campanhas e publicidade; um programador que será responsável pela manutenção do website; pontualmente, um designer que será responsável pela parte estética e ergonómica do espaço, um tradutor que será responsável pelas publicações noutras línguas que não o inglês; e um moderador/gestor de conteúdos que será responsável pela revisão das publicações e certificar-se-á que estão a ser respeitadas as normas de funcionamento do espaço.

Resumidamente, a equipa é constituída por um gestor de projetos, um programador, um designer, um tradutor/gestor de conteúdos. A equipa seria renumerada consoante a sua função e tempo dispensado no website.

5.1.2. Atividades

Actividade	MAI 19	JUN 19	JUL 19	AGO 19	SET 19	OUT 19	NOV 19	DEZ 19	JAN 20	FEV 20	MAR 20	ABR 20
ideia												
divulgação da proposta												
angariação de apoios e parcerias												
crowdfunding												
recrutamento e seleção												
desenvolvimento do website												
criação de conteúdo												
promoção												
eventos												

Figura 35 – Cronograma Proposta Your Turn

Divulgação: Numa primeira fase, e de maneira a conseguir chegar ao seu público alvo (a comunidade refugiada), é necessário investir em publicidade online, também em campanhas nos principais campos de refugiados e nos países de acolhimento. Entraremos, também, em contacto com alguns dos projetos, falados na revisão de literatura, como por exemplo, a Amal Soap, Cucula, Migration Lab ou Kitchen Run, e usaremos os princípios do marketing B2B.

Para divulgação e apresentação da YOUR TURN aos refugiados, usaremos parcerias em Portugal como por exemplo a Plataforma de Apoio aos Refugiados e o Alto Comissariado para as Migrações. E na Europa recorreríamos à UNHCR (The United Nations High Commission for Refugees) e à Plataforma de Apoio aos Refugiados (PAR).

Desenvolvimento (conteúdos/plataforma): Os conteúdos seriam criados pelos utilizadores da plataforma, em processo de crowdsourcing. O website seria desenhado por um webdesigner

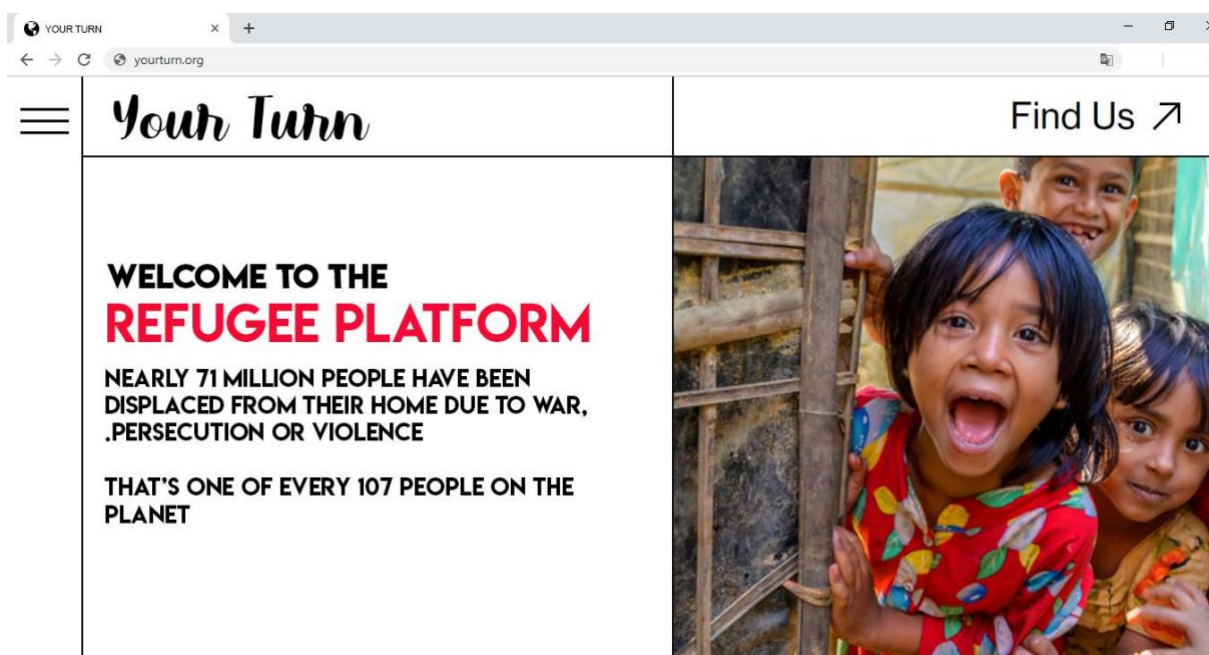
com um layout simples e de fácil acesso. Os temas que apareceriam no site seriam ligados ao património imaterial, ou seja, teríamos títulos como culinária, língua, música...

Financiamento: a nível de apoios, numa fase inicial, iríamos recorrer ao crowdfunding, e outros donativos. Numa fase posterior, recorreríamos a publicidade e parcerias.

Previsão de custos:

Equipa permanente: gestor de projetos; gestor de marketing; programador; tradutor; moderador/gestor de conteúdos.

Serviço de terceiros: comprar o domínio do site; designer;



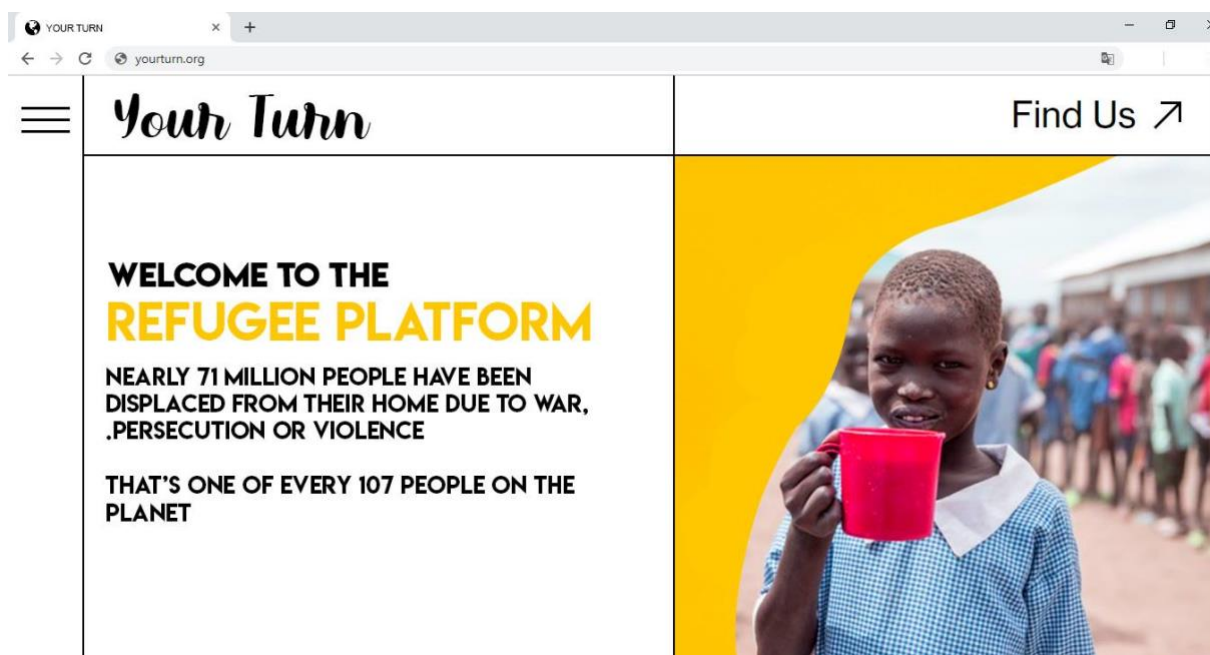


Figura 36 – Layout Proposta Your Turn

Avaliação

É através do acompanhamento e monitorização do projeto, que se certificará que os objetivos estão a ser alcançados. E se for necessário intervir, e mudar de estratégia.

A YOUR TURN terá avaliações no fim de cada mês, pelo gestor de projetos, à equipa interna. E ao website, de 3 em 3 meses, através de um pequeno inquérito aos utilizadores.

Bibliografia

7 art initiatives that are transforming the lives of refugees (2015). Consultado em Fevereiro, 2019: <https://www.unhcr.org/innovation/7-art-initiatives-that-are-transforming-the-lives-of-refugees/>

About The UNHCR Refugee Film Festival (2015). Consultado em Fevereiro, 2019: <http://unhcr.refugeefilm.org/2015/en/about/>

A Brief Account of Project Activities in Syria (2001.), – Aga Khan Historic Cities Programme, AKTC.

A História dos Seis Anos de Guerra que Retalharam a Síria (2016). Consultado em Março, 2019: <https://www.jn.pt/mundo/interior/a-historia-de-sete-anos-guerra-que-retalharam-a-siria-5723175.html>

Alby, T. (2008). *Web 2.0: Konzepte, Anwendungen, Technologien* [Web 2.0: Concepts, Applications, Technology]. München, Germany: Hanser.

Amal Soap, Story, Consultado em Abril, 2019: <https://www.amalsoap.com/copia-blog>

Aramaic Language (2016). Consultado em Maio, 2019: <https://www.britannica.com/topic/Aramaic-language>

Arck-Project, Who We Are, Consultado em Abril, 2019: <https://arck-project.org/about-us/>

Art for Refugees in Transition, (1999), Consultado em Abril, 2019: <http://www.artforrefugees.org>

Athina Grammatikopoulou, Sohaib Laraba, Ozan Sahbenderoglu, Kosmas Dimitropoulos, and Nikos Grammalidis. (2018). An adaptive framework for the creation of exergames for intangible cultural heritage (ICH) education. *Journal of Computers in Education* Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0115-z>

Baum, J. A. C.; Calabrese, T.; Silverman, B. S. (2000), *Don't go it alone: alliance network composition and startups' performance in Canadian biotechnology*. *Strategic Management Journal*, v. 21, n. 3, pp. 267–294.

BE Aponta “Erros” Do Governo No Acolhimento De Refugiados, Consultado em Dezembro, 2018: <https://www.publico.pt/2018/03/22/politica/noticia/be-aponta-criticas-que-sao-erros-do-governo-no-acolhimento-dos-refugiados-1807574>

Benjamin Sprengart, Anthony Collins, and Judy Kay, (2009). Curator: a design environment for curating tabletop museum experiences. In *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces (ITS '09)*. ACM Press, New York, NY. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1731903.1731946>

Brabham, D.C. (2011). The myth of amateur crowds: A critical discourse analysis of crowdsourcing coverage. Draft for special AoIR issue of Information, communication & Society, 1-29.

Brabham, D.C., (2008). Crowdsourcing as a model for problem solving. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, London, Los Angeles, New Delhi and Singapore, Sage Publications 14(1), 75–90.

Brabham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a Model for Problem Solving: an introduction and cases. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14 (1), 75-90.

BLAKE, Janet (2009) UNESCO's 2003 Convention on Intangible Cultural Heritage: The Implications of Community Involvement in "Safeguarding". In: SMITH, Laurajane and Natsuko AKAGAWA (eds.) *Intangible Heritage*. London: Routledge, pp 45-73

Bruns, A. (2010) News produsage in a pro-am mediasphere: why citizen journalism matters. In Meikle, Graham & Redden, Guy (Eds.) *News Online: Transformations and Continuities*. Londres: Palgrave Macmillan.

Bolter, Jay David e Engberg, Maria, *Augmented Environments And New Media Forms*, disponível em: <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2017/01/BBVA-OpenMind-Augmented-Environments-and-New-Media-Forms-Jay-Davi-Bolter-Maria-Engberg.pdf>

Borst, I., (2010). Understanding Crowdsourcing: The effects of motivation and rewards on participation and performance in voluntary online activities. *ERIM PhD Series in Research in Management* 221, pp 1-208.

Carmelo Ardito, Maria Francesca Costabile, Rosa Lanzilotti, and Adalberto Lafcadio Simeone. (2010.) Combining multimedia resources for an engaging experience of cultural heritage. In *Proceedings of the 2010 ACM Workshop on Social, Adaptive and Personalized Multimedia Interaction and Access (SAPMIA '10)*. ACM Press, New York, NY, pp. 45–48. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1878061.1878077>

Castells, M. A. (2016.), *Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra.

Chesbrough, H. W. 2006. *Open business models: How to thrive in the new innovation landscape*. Boston: Harvard Business School Press.

Como a Síria Chegou a Este Ponto, (2018). Consultado em Janeiro, 2019: <https://epoca.globo.com/mundo/noticia/2018/05/como-siria-chegou-este-ponto.html>

Convenção da Organização de Unidade Africana (OUA), (1969). Consultado em Janeiro, 2019: http://www.refugiados.net/cid_virtual_bkup/asilo2/2couaapr.html

Convenção Relativa ao Estatuto dos Refugiados (1951). Consultado em Fevereiro, 2019: http://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/portugueses/BDL/Convencao_relativa_ao_Estatuto_dos_Refugiados.pdf

Coretti, L.; Pica, D. (2016.), *Social Networks and Participation: A Critical Literature Review*. *DigitCult | Scientific Journal on Digital Cultures*, v. 1, n. 3, pp. 21–36.

Cota, B. V.; Marcos, P. G. (2009). *Marketing Inovador, Temas Emergentes*. Lisboa: Universidade Católica Editora.

Christos Fidas, Christos Sintoris, Nikoleta Yiannoutsou, and Nikolaos Avouris. 2015. A survey on tools for end user authoring of mobile applications for cultural heritage. In 2015 *6th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA)*. IEEE, 1–5. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/IISA.2015.7388029>

Chan, S. ,Kelly L.,Russo,A.,& Watkins, J.(2008). Participatory communication with social media. *Curator - The Museum Journal*, 51(1), 21-31.

Crenn, G., & Vidal, G. (2007). Les Musées Français et leurs publics a l'âge du Web 2.0. Nouveaux usages du multimédia et transformations des rapports entre institutions et usagers? [The French museums and their audiences in the age of Web 2.0: New usage of multimedia and the transformation of relations between institutions and users?] In D. Bearman & J. Trant (Eds.), *International Cultural Heritage Informatics Meeting 2007*, Toronto, Ontario, October 24-26, 2007. Toronto: Archives & Museum Informatics. Retrieved March 20, 2010, disponível em: <http://www.archimuse.com/ichim07/papers/crenn/crenn.html>

Cucula, Refugees Company for Crafts and Design, About. (2015). Consultado em Abril, 2019: <https://www.cucula.org/en/story/>

Cunliffe, Emma; (2012), *Damage To The Soul: Syria's Cultural Heritage In Conflict*, Consultado em Abril, 2019: http://ghn.globalheritagefund.com/uploads/documents/document_2107.pdf

David Beel, Gemma Webster, Stuart Taylor, Nophadol Jekjantuk, Chris Mellish and Claire Wallace. (2013). *CURIOS: Connecting community heritage through Linked Data*. In *Proceedings of DE2013: Open Digital – The Fourth Annual Digital Economy All Hands Meeting*. Salford, United Kingdom.

Danilo Giglitto. (2017). *Using Wikis for Intangible Cultural Heritage in Scotland: Suitability and Empowerment*. Ph.D. Dissertation. University of Aberdeen, Aberdeen.

Deidre Brown and George Nicholas. (2008). Protecting indigenous cultural property in the age of digital democracy: institutional and communal responses to Canadian First Nations and Maori heritage concerns. *Journal of Material Culture* 17, 3 (Sept. 2008), pp 307–324. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1359183512454065>

Defence Minister: Russia to Deliver Syria's Palmyra Restorations Files to Unesco Soon (2019). Consultado em Abril, 2019:

<https://www.middleeastmonitor.com/20190320-defence-minister-russia-to-deliver-syrias-palmyra-restorations-files-to-unesco-soon/>

Dempsey, L. (2000). Scientific, industrial, and cultural heritage: A shared approach: A research framework for digital libraries, museums and archives. *Ariadne*. Retrieved March 20, 2010, disponível em: <http://www.ariadne.ac.uk/issue22/dempsey/>

- DiPalantino, D., Vojnovic, M., (2009). *Crowdsourcing and all-pay auctions*. EC '09 ACM Conference on Electronic Commerce. Stanford, CA, USA — July 06 - 10, 2009, 119-128.
- Doan, A., Ramakrishnan, R., Halevy, A., (2011). Crowdsourcing systems on the World- wide web. *Magazine communications of the ACM* 54(4), pp 86-96.
- Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2): 189-20.
- Emma Waterton and Laurajane Smith. (2013). *Heritage, communities and archaeology*. A&C Black, London.
- Elizabeth Tait, Marsaili MacLeod David Beel, Claire Wallace, Chris Mellish, and Stuart Taylor. (2013). Linking to the past: An analysis of community digital heritage initiatives. *Aslib Proceedings* 65, 6 pp 564–580. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/AP-05-2013-0039>
- Elisa Giaccardi (Ed.). (2012). *Heritage and Social Media. Understanding Heritage in a Participatory Culture*. Routledge, London.
- Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2): pp. 189-20.
- Family Reunions Project, about. Consultado em Janeiro, 2019: <https://www.familyreunionsproject.com/about>
- Faure, E. et al. (1999.), Collaborative animation over the network. *Computer Animation, Conference Proceedings*, pp. 107–116.
- Festival Refugees IN. Consultado em Abril, 2019: <https://www.sabado.pt/mundo/detalhe/refugiados-tem-nome-e-recordam-historias-em-cinema-a-partir-de-5-feira-em-lisboa>
- Fichter, D. (2006). Web 2.0, Library 2.0 and radical trust: A first take. Retrieved March 20, 2010, disponível em: http://library2.usask.ca/~fichter/blog_on_the_side/2006/04/web-2.html
- Finnis, J. (2008). Turning cultural websites inside out: Changes in online user behaviour, Web 2.0 and the issues for the cultural sector. In Uzelac, A., & Cvjeticanin, B. (Eds.), *Digital culture: The changing dynamics* (pp. 151–165). Zagreb, Croa- tia: Institute for International Relations.
- Finnis, J. (2008). Turning cultural websites inside out: Changes in online user behaviour, Web 2.0 and the issues for the cultural sector. In Uzelac, A., & Cvjeticanin, B. (Eds.), *Digital culture: The changing dynamics* (pp. 151–165). Zagreb, Croa- tia: Institute for International Relations.
- Forced Displacement Above 60m in 2017, New Global Deal on Refugees Critical (2017), Consultado em Fevereiro, 2019: <http://www.unhcr.org/news/press/2018/6/5b27c2434/forced-displacement-above-68m-2017-new-global-deal-refugees-critical.html>

Georgios Styliaras, Dimotrios Koukopoulos, and Fotis Lazarinis (Eds.). (2011). Handbook of Research on Technologies and Cultural Heritage: Applications and Environments: Applications and Environments. *Information Science Reference*, New York, NY.

Gillepsie, Tarleton. (2010.), *The politics of platforms. Nem Media & Society*, v. 12, n. 3, pp. 347-364.

Giuseppe Ghiani, Fabio Paternò, and Lucio Davide Spano. (2009). Cicero Designer: an environment for end-user development of multi-device museum guides. In *End-User Development (IS-EUD 2009)*. Springer, Berlin, pp 265–274.

Granovetter, M. (1973,). *The Strength of Weak Ties. The American Journal of Sociology*, v. 78, n. 6, pp. 1360–1380.

Global Trends in Forced Displacement, (2017). Consultado em Abril, 2019: <http://www.unhcr.org/globaltrends2017/>

Global Trends in Forced Displacement, (2017), Consultado em Abril, 2019: <http://www.unhcr.org/global-trends-2017-media.html>

Gonnella, Julia. (2008), *The Citadel of Aleppo: Description, History, Site plan & Visitor Tour Aga Khan Trust for Culture* (AKTC).

Gulati, R.; Nohria, N.; Zahher, A. (2000), *Strategic Networks. Strategic Management Journal*, v. 21, n. 3, pp. 203–215.

Gustav Taxén. (2004), Introducing participatory design in museums. In *Proceedings of the 8th Conference on Participatory Design: Artful Integration: Interweaving Media, Materials and Practices – Volume 1 (PDC '04)*. ACM Press, New York, NY, 204–213. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1011870.1011894>

Howe, J. (2006). The Rise of Crowdsourcing. Consultado em Março, 2019: <http://archive.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>.

Hugo Fuks, Heloisa Moura, Debora Cardador, Katia Vega, Wallace Ugulino, and Marcos Barbato. (2012) Collaborative museums: an approach to co-design. In *Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW '12)*. ACM Press, New York, NY, pp. 681–684. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2145204.2145307>

Iain J.M. Robertson. 2012. *Heritage from Below*. Ashgate, Farnham.

Innocenti, P., (Ed) (2014), *Migrating Heritage: Experiences of Cultural Networks and Cultural Dialogue in Europe*. Ashgate, Farnham, disponível em: <http://eprints.gla.ac.uk/80836/1/80836.pdf>

Jackson, M. O (2008.), *Social and Economic Networks. Princeton*. NJ: Princeton University Press.

- Janet Blake. (2009). UNESCO's 2003 Convention on intangible cultural heritage: the implications of community involvement in 'safeguarding'. In *Intangible Heritage*, Laurajane Smith and Natsuko Akagawa (Eds.). Routledge, Abingdon, pp 45–73.
- Janice Affleck and Thomas Kvan. (2008). A virtual community as the context for discursive interpretation: a role in cultural heritage engagement. *International Journal of Heritage Studies* 14, 3 (April 2008), pp 268–280. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13527250801953751>
- Jokilehto, J. (2005), *Definition of Cultural Heritage: References to Documents in History*. p. 4
- John Stephens and Reena Tiwari. (2014). Symbolic estates: community identity and empowerment through heritage. *International Journal of Heritage Studies* 21, 1 (May 2014), pp. 99–114. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13527258.2014.914964>
- Jesper Simonsen and Toni Robertson (Eds.). (2012). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge, London.
- Johan Oomen and Lora Aroyo. (2011). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges. In *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies (C&T '11)*. ACM Press, New York, NY, 138–149. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2103354.2103373>
- Jarillo, J. C. (1988), *On Strategic Networks*. *Strategic Management Journal*, v. 9, n. 9, pp. 31–41.
- Kantel, J. (2009). *Per Anhalter durch das Mit-mach-Web. Publizieren im Web 2.0: von Social Networks über Weblogs und Wikis zum eigenen Internet-Fernsehsender* [[Hitchhiker's guide to the Social Web. Publishing in Web 2.0 using social networks, weblogs and wikis and Internet TV.]]. Heidelberg, Germany: Springer.
- Khatib, Reem e Yazaji Rana, (2010) *Cultural Policy Profiles: Syria*. In: *Cultural Policies in Algeria, Egypt, Jordan, Lebanon, Morocco, Palestine, Syria and Tunisia. An introduction*, Cultural resource/European Cultural Foundation, Bookmanstudies, pp. 174-201
- Kitchen on the Run, What We Do. Consultado em Março, 2019: <https://kitchenontherun.org/en/>
- Kittur, A., Kostakos, V., Laredo, J., Rogstadius, J., Smus, B., Vukovic, M., (2011). *An assessment of intrinsic and extrinsic motivation on tasks performance in crowdsourcing markets. Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, pp. 321-328.
- Kotler, P.; Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty – The Social Marketing Solution*. New Jersey: Wharton School Publishing.
- Kotler, P.; Lee, N. (2011). *Marketing Social: Influenciando comportamentos para o bem*, São Paulo: Bookman.
- Kotler, P.; Zaltman, G. (1971). "Social Marketing: An Approach to Planned Social Change". *Social Marketing Quarterly*. (July) pp. 3-12.

Laurajane Smith. 2006. Uses of heritage. Routledge, Abingdon.

Lindon, D., Lendrevie, J., Lévy, J., Dionísio, P., Rodrigues, J. V., (2004) Mercator XXI. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

Localingual. Consultado em Abril, 2019: <https://www.publico.pt/2017/02/06/p3/noticia/um-mapa-mundo-que-quer-ser-a-wikipedia-das-linguas-e-dialectos--1827735>

Laura A. Maye, Dominique Bouchard, Gabriela Avram, and Luigina Ciolfi. 2017.

List of Heritages Sites Damaged During the Syrian Civil War, Consultado em Abril, 2019: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_heritage_sites_damaged_during_the_Syrian_Civil_War

LEE, M. (2015.), Fostering connectivity: a social network analysis of entrepreneurs in creative industries. *International Journal of Cultural Policy*, v. 21, n. 2, pp. 139–152.

Luigina Ciolfi, Gabriela Avram, Laura Maye, Nick Dulake, Mark T. Marshall, Dick van Dijk, and Fiona McDermott. (2016). Articulating co-design in museums: reflections on two participatory processes. In Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing (CSCW '16). ACM Press, New York, NY, 13–25. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2818048.2819967>

MacArthur, M. (2007). Can museums allow online users to become participants? In Din, H., & Hecht, P. (Eds.), *The digital museum: A think guide* (pp. 57–66). Washington, DC: American Association of Museums.

Mafkereseb Kassahun Bekele, Roberto Pierdicca, Emanuele Frontoni, Eva Savina Malinverni, and James Gain. (2018). A survey of augmented, virtual, and mixed reality for cultural heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)* 11, 21. <https://doi.org/10.1145/3145534>

Migrationlab, About. Consultado em Janeiro, 2019: <http://www.migrationlab.org/about-1/>

Mosaics Stories. Consultado em Janeiro, 2019: <http://www.mosaicstories.org/author/stephanie/>

Musica Against Borders, About Us. Consultado em Janeiro, 2019: <http://musicagainsthorders.wixsite.com/musicagainsthorders/about-us>

New Palmyra, disponível em: <https://www.newpalmyra.org>

Nina Simon. (2010). The Participatory Museum. Museum 2.0, Santa Cruz, CA.

On Marginal Inclusion: Refugees At The Fringes Of Citizenship In Portugal. Consultado em Abril, 2019: https://www.academia.edu/37594102/On_marginal_inclusion_refugees_at_the_fringes_of_citizenship_in_Portugal

O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. Retrieved March 20, 2010, disponível em: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Os Refugiados em Portugal, Plataforma de Apoio aos Refugiados. Consultado em Abril, 2019: <http://www.refugiados.pt/refugiadosemporal/>

Perpetuity Palmyra Is A Vital VR Project to Preserve Syrian Culture Consultado em Abril, 2019: <https://uploadvr.com/perpetuity-palmyra-vital-vr-project-preserve-syrian-culture/>

Perpetuity Palmyra. Consultado em Abril, 2019: <https://www.kickstarter.com/projects/arckproject/perpetuity-palmyra-the-virtual-meeting-place>

Potts, J. et al. (2008.), *Social network markets: a new definition of the creative industries*. *Journal of Cultural Economics*, v. 32, n. 3, pp. 167–185.

Potts, J. D. (2006.), *How creative are the super-rich?* *Agenda*, v. 13, n. 4, pp. 339–350.

Portugal Disponível para Acolher mais 1010 Refugiados (2017), XXI Governo Constitucional, Consultado em Abril, 2019: <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc21/comunicacao/noticia?i=portugal-disponivel-para-acolher-mais-1010-refugiados>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital im- migrants. *On the Horizon*, 9(5). Retrieved March 20, 2010, disponível em: http://pre2005.flexiblelearning.net.au/projects/resources/Digital_Natives_Digital_Immigrants.pdf

Projetos em PPL. Consultado em Junho, 2019: <https://ppl.pt/search/site/refugiados%20cultura>

Projeto Exile Voices, Consultado em Abril, 2019: <https://maptia.com/reza/stories/exile-voices>

Projetos em Kickstarter, Consultado em Junho, 2019: https://www.kickstarter.com/discover/advanced?ref=nav_search&result=all&term=refugees%20culture

Protocolo de 1967 Relativo ao Estatuto dos Refugiados, (1967). Consultado em Abril, 2019: http://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/portugues/BD_Legal/Instrumentos_Internacionais/Protocolo_de_1967.pdf?file=fileadmin/Documentos/portugues/BD_Legal/Instrumentos_Internacionais/Protocolo_de_1967

Reconstruindo Memórias: Jovens Refugiados em Portugal. Consultado em Março, 2019: https://www.academia.edu/6055837/Reconstruindo_memorias_jovens_refugiados_em_Portugal

Recuero, R. (2009.), *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina.

Rachel Charlotte Smith and Ole Sejer Iversen. (2014). Participatory heritage innovation: designing dialogic sites of engagement. *Digital Creativity* 25, 3 (July 2014), pp.255–268. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14626268.2014.904796>

Refugiados Reconstroem Cultura e Tradições Longe De Seus Países. Consultado em Abril, 2019: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,refugiados-reconstroem-cultura-e-tradicoes-longe-de-seus-paises,70001846075>

Refugiados em Portugal, Plataforma de Apoio aos Refugiados. Consultado em Abril, 2019: https://issuu.com/ipav/docs/revista-online_vf

Refugee Radio Awareness Network, Who We Are. Consultado em Janeiro, 2019: <https://refugeeradionetwixsite.com/rnan/about>

Refugees Welcome Film Festival. Consultado em Janeiro, 2019: <http://www.refugeesfilmfest.com/index.html>

Refugees, Asylum Seekers & Migrants: A Crucial Difference. Consultado em Abril, 2019: <https://www.habitatforhumanity.org.uk/blog/2016/09/refugees-asylum-seekers-migrants-crucial-difference/>

Refugees, United Nation. Consultado em Abril, 2019: <http://www.un.org/en/sections/issues-depth/refugees/>

Richard Sandell. (2002). *Museums, Society, Inequality*. Routledge, London.

Revitalising the Citadels of Syria – Aga Khan Historic Cities Programme (2008), AKTC.

ROW, Refugee Open Ware, What We Do. Consultado em Janeiro, 2019: <https://row3d.org/what-we-do/>

Sharna, A., (2010). *Crowdsourcing critical success factor model: Strategies to harness the collective intelligence of the crowd*”, LS Working paper, pp. 1-22.

Solidariedade Europeia: Sistema de Recolocação de Refugiados, Comissão Europeia, Consultado em Abril, 2019: https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/background-information/docs/2_eu_solidarity_a_refugee_relocation_system_pt.pdf

Serena Iervolino. (2013). Museums, migrant communities, and intercultural dialogue. In *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*, Viv Golding and Wayne Modest (Eds.). Bloomsbury Academic, London, pp 113–129.

Small Languages Are In Danger, Consultado em Abril, 2019: <https://www.helsinki.fi/en/news/language-culture/small-languages-are-in-danger>

Supporting Displaced People Through Art Making and Art Therapy, (2006), Consultado em Abril, 2019: https://www.artrefugeuk.org/about_us

Supporting cultural heritage professionals adopting and shaping interactive technologies in museums. In *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems (DIS '17)*. ACM Press, New York, NY, pp 221–232. Disponível em:

<https://doi.org/10.1145/3064663.3064753>

Syria's Culture and Heritage, Consultado em Abril, 2019: <https://www.heritageforpeace.org/syria-culture-and-heritage/>

The Syrian Refugee Art Initiative, Joel Artista, Consultado em Janeiro, 2019: <https://joelartista.com/syrian-refugees-the-zaatari-project-jordan/>

The Graffiti Kids Who Sparked The Syrian War, Consultado em Abril, 2019: <https://www.theglobeandmail.com/world/article-the-graffiti-kids-how-an-act-of-teenage-rebellion-sparked-the-syrian/>

Terwiesch, C., Xu, Y. (2008). *Innovation contests, open innovation and multi-agent problem solving. Management Science* 54(9), pp. 1529-1543.

Techfugees, Who We Are. Consultado em Janeiro, 2019: <https://techfugees.com/about/>

Turkat, D. (1980.), *Social networks: Theory and practice. Journal of Community Psychology*, v. 8, n. 2, pp. 99–109.

Um Olhar Sobre o Patrimônio Destruído da Síria. (2017) Consultado em Janeiro, 2019: <https://pt.globalvoices.org/2017/10/18/um-olhar-sobre-o-patrimonio-destruido-da-siria/>

UNESCO. (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. Paris: UNESCO. Consultado em Janeiro, 2019: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540>

Unesco, (2001) Memory of the World. Consultado em Janeiro, 2019: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/homepage>

UNESCO, (1972) Convention on the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, Consultado em Janeiro, 2019: <http://whc.unesco.org/en/conventiontext/>

UNESCO, World Heritage List, Consultado em Janeiro, 2019: <http://whc.unesco.org/en/list>

UNESCO, (2001) Proclamation of Masterpieces of Oral and Intangible Heritage of Humanity: Guide for the presentation of candidature files , Consultado em Janeiro, 2019: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124628eo.pdf>, <http://www.unesco.org/culture/ich/en/proclamation-of-masterpieces-00103>

UNESCO, (2005) Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, Consultado em Janeiro, 2019: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=en&pg=00006>

“What is a Refugee?”. Consultado em Abril, 2019: <https://www.unrefugees.org/refugee-facts/what-is-a-refugee/>

Westhoff, A., (2009) “*Using the crowd: An exploration of conditions for crowdsourcing in the idea generation process*”, University of Twente Student Theses

Wersig, G. (2001). Museumsbesuch und Internet. [Museum visits and Internet.] Paper presented at Fachveranstaltung Akustische Führungen in Museen und Ausstellungen vom Institut für Museumskunde Berlin, Filmmuseum Berlin, Landesverband der Museen zu Berlin,

Berlin. Retrieved March 20, 2010, disponível em: <http://web.archive.org/web/20061128152314/www.kommwiss.fu-berlin.de/429.html>

World Heritage List, Consultado em Abril. Consultado em Abril, 2019: <http://whc.unesco.org/en/list/1229/>

Yasko, J. (2007). Coming to the second voming: Museums and Web 2.0. *Museum News*, 86(4), pp 42-47, 72.

ERLEWEIN, Shina-Nancy (2014) Screening Intangible Heritage: Media, Heritage and Representation: The Case of Kutiyattam Sanskrit Theatre, India (doctoral thesis). Cottbus: Brandenburg University of Technology Cottbus-Senftenberg